„Only Amiga Makes It Possible"

Amiga MANIA

4. szám

2012 április



Exkluzív:

Interjú Kozák Tamással az Invictus Gamestől

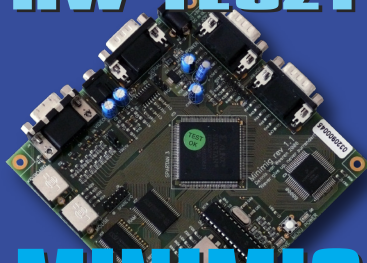
onEscapee végigjátszás!

onEscapee

Soha be nem mutatott pályák!

Szoftver- és hardver hírek • Játékbemutatók • Végigjátszások • Demók

HW TESZT



MINIMIG

AMIGA 3000 BEMUTATÓ



CDTV ÉLESZTÉSE



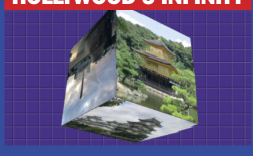
A3000 ÚJJÁSZÜLETÉSE



ACA-1231 TESZT



HOLLYWOOD 5 INFINITY



AMIBOING.DE JÁTÉKOK



DEMOLÓGIA



BATTLE SQUADRON ONE



Impresszum

Amiga MANIA

Szerkesztőség

Alapító és Kiadó:
Gáspár Márton Imre (Reynolds)
reynolds@amiga.hu

Az Amiga Mania postacíme:
2310 Szigetszentmiklós,
Melinda u. 2/C.

Társszerkesztő:
Soponyai Viktor (dh1)
dh1@amigaspirit.hu

Szerkesztőségi tagok:
Hevesi József (Hevő)
Lázár Zoltán (Lázi)
Papp László (Maverick)
Sárközi Gergely (SzörG)
Széll Imre (siz)

Korrektor:
Sári Gábor (sAGA)

Laptervezés, borító és tördelés:
Soponyai Viktor (dh1)

Címlap:
OnEscapee – Invictus Games

Startup-sequence fotó:
Commodore International Limited

A lap megrendelhető a szerkesztőség postacímén vagy e-mail-ben:
amigamania@amigaspirit.hu

Tartalom



Startup-sequence

Szeretettel köszöntünk minden kedves Olvasót 2012 első számának bevezetőjében! Ha minden továbbra is ilyen jól alakul, ebben az évben már – igazodva a háromhavonta tervezett megjelenéshez- négy alkalommal fogunk hírt adni nemcsak a legjelentősebb mérföldkövekről az elmúlt több évtizedet illetően, de a remélhető újkori eseményekről, fejlesztésekről egyaránt. Ez alkalommal is igyekszünk fontos technikai ismereteket megosztani, amelyek jó eséllyel minden Classic Amiga-t kedvelő felhasználó számára értékesek lesznek, valamint folytatódnak az inkább szórakozást nyújtó területekhez kapcsolódó rovataink. Ennek köszönhetően így ismét lesz Demológia, kontroller-teszt és befejezzük első időszakát az emberi történelemnek, hogy legközelebb az ókort vizsgáljuk meg közelebbről.

Sikerült végre testközelből megtapasztalni, milyen is lehet a MiniMig által biztosított életérzés, egy kedves olvasónk felajánlásának köszönhetően mélyrehatóan kielemezhettük, mit is tud ez a szerkezet.

A jelenkor technikai lehetőségeit kihasználva az első három számot már nem csak letölthető PDF-ként „lapozhatod”, de lehetőség van iPhone-on és iPad-on is bárhol böngészni, ha rendelkezel ilyen eszközökkel, valamint kihasználható szabad percekkel. A Kulcs-Soft „Ingyen Könyv” nevű iOS alkalmazásának (az első magyar nyelvű, ingyenes e-book könyvtár) segítségével már a zsebetekben is magatokkal hordozhatjátok az Amiga Mania számait! A program ingyen letölthető az iTunes App Store-ból, ahol rendszeresen elérhető lesz minden eddigi lapszámunk is!

Az elmaradhatatlan interjú ez alkalommal az Invictus csapatot hivatott bemutatni, kiknek első és egyetlen egész estés Amiga-s produkciójuk az onEscapee.

Végül még egy apróság, kissé alakítottunk az értékeléseken, ezzel remélhetőleg még informatívabbak leszünk e tekintetben is.

Minek is húzzam tovább az időt, lapozd fel az Amiga Mania negyedik számát!

Reynolds

Újra üvölt a TimberWolf

Az OS4-re készülő FireFox 4 port, a TimberWolf ismét hallatott magáról. Az immár 4.0.1-es verziószámot viselő, Amigához idomított verzió kevés újdonságot tartalmaz a már fél éve kiadott előző változathoz képest. Cserébe a fejlesztőcsapat (csapatnak hívják magukat, pedig ha jól értesültek vagyunk a Frieden testvérek kotlanak rajta majd 3 éve) a stabilitásra és a kisebb funkciók implementálására fektette a hangsúlyt. Sajnos még nincs kiaknázva a Cairo hardveres gyorsítása sem. Továbbra is egy WB ablakon belüli nem natív AOS gui-s felületű böngészőt kapunk. Bizonyos weboldalaknál még kifagyhat a böngésző, de szerencsére az OS-t már nem rántja magával. Azok az OS4 felhasználók, akik Update 4-et használnak, de ennek ellenére nem működik náluk az új „Farkas", a fejlesztők bejegyzése szerint meg kell, hogy várják az Update 5-öt. Az ötös frissítésben az elf.library-ban alkalmaztak egy hibajavítást, ami majd segít ezen a problémán. Az újszülött fejlődik, egészséges, de még nincs teljes hatalmának birtokában. Várjuk a következő frissítést, amely remélhetőleg a mostani bétában tapasztalt hibák kijavítása mellett sok-sok újdonságot is tartalmazni fog. Nagyon kell már erre a platformra is egy kiváló böngésző. ■

WEB LINK: http://tinyurl.com/7ycfn5b

AmiKIT 1.6.1

KIT szállj ki az autóból! Hehe… Az AmiKIT által „fejlesztett" és előre telepített 68k kompatibilis AmigaOS build 1.6.1-re fejlesztette önmagát. Annyira, hogy a frissítés egy nagyszerű online-alapú update szoftveren keresztül tölthető le, mely az 1.6.0 verzió óta a rendszer része. Aki telepíti, egy profin összeállított, mindenre felkészített 68k-s rendszert tudhat majd a számítógépén. Szükség van hozzá az eredeti 3.5 vagy 3.9-es rendszerlemezre is (de gondolom, ezzel mindenki rendelkezik már :). Sajnos az AOS3.1 nem támogatott operációsrendszer ebben az esetben. Olyan teljes változatú programokat kapunk meg a rendszerhez ingyen és bérmentve, mint a Directory Opus Magellan II-t, a FroggerNG-t, az AmigaAMP 2.25-öt és még sorolhatnám. Nincs olyan felhasználási terület ahol ne tudna megfelelni és azonnal reagálni az AmiKIT. Ez a rendszer elsősorban nem Amiga alapú rendszerekhez lett kitalálva, hiszen az installerek nem AOS kompatibilisek. Ellenben telepítés után igen könnyen valódi 68k rendszeren futtathatóvá tehető a cucc. Ez esetben viszont egy elég erős Classic Amigára is szükségünk lesz! ■

WEB LINK: http://tinyurl.com/bjkr6



Vissza a múltba

Az Amigások egyre idősebbek, ezzel párhuzamosan egyre lustábbak is. Ha ezeket a tényeket nem vesszük figyelembe, akkor is a sok-sok új divat Amigás és WinUAE huszár megsegítésére előre telepített AOS rendszerekkel árasztották el a netet. Többféle build-et tölthet le a nagyérdemű jó pár weboldalról. A magyar fejlesztésű AmigaSYS mellett az egyik legnépszerűbb a classicwb.abime.net portál gyűjteménye. Minden géphez, teljesítménytől függően más és más preinstalled rendszert tehetünk a magunkévá. Most azonban egy nagyszerű ötlet nyomán OS1.3 felületű előre telepített Workbench-hez juthatunk AOS3.x-es alapokon. Akit kicsit is nosztalgiát érez a kék-narancs rendszer iránt, az töltse le és élvezze régi köntösben a modern 68K AOS-t! ■

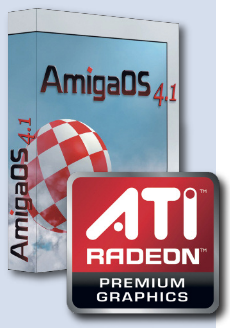
WEB LINK: http://tinyurl.com/btkw8z4

Profi hangstúdió otthonra



A régóta fejlesztett és igen kiváló, már majdhogynem professzionális minőségű, merevlemezre rögzítő hangvágó és effektező szoftver az Audio Evolution 4 ingyen letölthetővé vált. A fejlesztő csapat ezzel az ajándékkal kedveskedik az AmigaOS4, AROS és MorphOS felhasználóknak. Töltsétek! Jelenleg az AOS4 verzió érhető el az OS4depot-on, míg az AROS/MOS verzió és a forráskódok később kerülnek az érdeklődők elé. Üröm az örömben, hogy ezzel a gesztussal megszűnt az AmigaOS és hasonló rendszerek támogatása. Várható volt a lépés, hiszen e változatok megrekedtek a 4.0.x-es verzióknál, míg a Win, OSX és a mobil platformos verziók már v5 felett jártak. Kár érte. ■

WEB LINK: http://tinyurl.com/859pjy7



Új RadeonHD driver

Az ACube Systems új ATI RadeonHD meghajtó programot adott ki AmigaOS4 rendszerekhez. Elsősorban a Samantha 440 és 460 rendszerekhez készült, s nem vagyunk biztosak benne, hogy AmigaOne X1000 rendszerekhez is jó-e, vagy oda másik verzió szükséges-e, mert erről nem szólt a kiadott hír. Számtalan hibajavítás került be ebbe a 0.32-es verzióba. A youtube-on fellelhető videók tanúsága szerint jól halad a fejlesztés, már 3D-s effekteket is ki tud magából préselni ez az alacsony verziószámú driver. ■

WEB LINK: http://tinyurl.com/74lcbjx

X1000 First Contact

Az EON Technology és a Hyperion Entertainment bejelentette az AmigaOS 4.1 ötös frissítését, mely kizárólag az AmigaONE X1000 „First Contact" rendszerekhez készült. A csomag a megszokott dobozt és az OS4-et bemutató kiskönyvet tartalmazza. Steven Solie a Hyperion Entertainment részéről, mint az AmigaOS Development Team vezetője elmondta: „A csapat keményen dolgozott, hogy elérje ezt a fontos mérföldkövet az Amiga operációs rendszer fejlesztésében. Az AmigaOS 4.1 update 5 lehetővé teszi, hogy az AmigaONE X1000 is a támogatott hardvereink között legyen. Ezek után már ismét az összes többi támogatott hardver platformra is tudnak koncentrálni. A következő cél az AmigaOS 4.2 kiadása (melyet megelőz a minden más rendszerre is kiadott update 5). Trevor Dickinson hozzátette: „Szeretném megköszönni az AmigaOS fejlesztők és az egész AmigaONE X1000 bétateszt csapat munkáját, akik fáradhatatlanul dolgoztak, hogy ez a terv valósággá váljon. Az AmigaOS 4.1 update 5 dobozos verzióját minden AmigaONE X1000 „First Contact" tulajdonos megkapja, illetve a később megjelenő 4.2-es OS4-re ingyenes frissítést kapnak amint az kereskedelmi forgalomba került". Ezen bejelentéssel párhuzamosan megkezdték az AmigaONE X1000 „First Contact" rendszerek kiszállítását a megrendelőknek. Matthew Leaman az AmiKIT ügyvezető igazgatója nyilatkozta: „Örömünkre szolgál, hogy végre elérhetővé vált a várva várt AmigaONE számítógépes-rendszer vásárlóink számára". Trevor Dickinson hozzátette: „Éppen most kaptam meg a saját AmigaONE X1000 rendszeremet, és remélem, a First Contact tulajdonosai pont olyan boldogok lesznek, mint ahogy én érzem magam az új Amiga rendszerem mellett." Sok sikert kíván az Amiga Mania is a készítőknek, és várjuk az újabb és újabb fejlesztéseket! ■



WEB LINK: http://tinyurl.com/cnyp8vc

Új OS4 ikonkészlet

A tommysammy becenevű OS4 felhasználó megelégelte, hogy számtalan régebbi programhoz nincsenek új ikonkészletű Amiga OS4-hez passzoló ikonok. Elég bután néznek ki az új rendszer szép ikonja mellett a ma már csúfnak számító, kevés színnel megrajzolt ikonok. A gondolatot tett követte és hosszadalmas munkával elkészítette a saját ikonkészletét. Használjátok egészséggel: **http://os4depot.net/?function=showfile&file=graphics/icon/iconsreworked.lha.**

„AdPro" reinkarnáció

Természetesen nem merészkednék addig, hogy felelősségem teljes tudatában állítsam azt, hogy ez egy nextgen AdPro lenne, avagy netalántán egy ImageFX, de… az iBatch legújabb 1.4-es verziójával sok-sok hasonló képfeldolgozási műveletet végezhetünk el, illetve automatizálhatunk akárcsak a nagynevű elődökkel anno. A minimum rendszer, amin elfut AOS3.x vagy 4.x, 24 bites datatype-ok, RTG grafikus alrendszer minimum 2 megabyte grafikus RAM-mal, 2 megabyte Chip RAM-mal és minimum 16 mega Fast RAM-mal.

Sam440ep Speed Up!

A Sam440ep alapú AOS4 kompatibilis rendszerrel rendelkezők számára kiadta a gép teljesítményét optimalizáló és javító apró kis programját az ACube Systems. A szoftver alkalmazása esetén akár 10-20 százalékos sebességnövekedést is elérhetünk. Felhasználói tesztek szerint a Blender AOS4 verziója esetén 20%-ot is meghaladja a plusz teljesítmény.

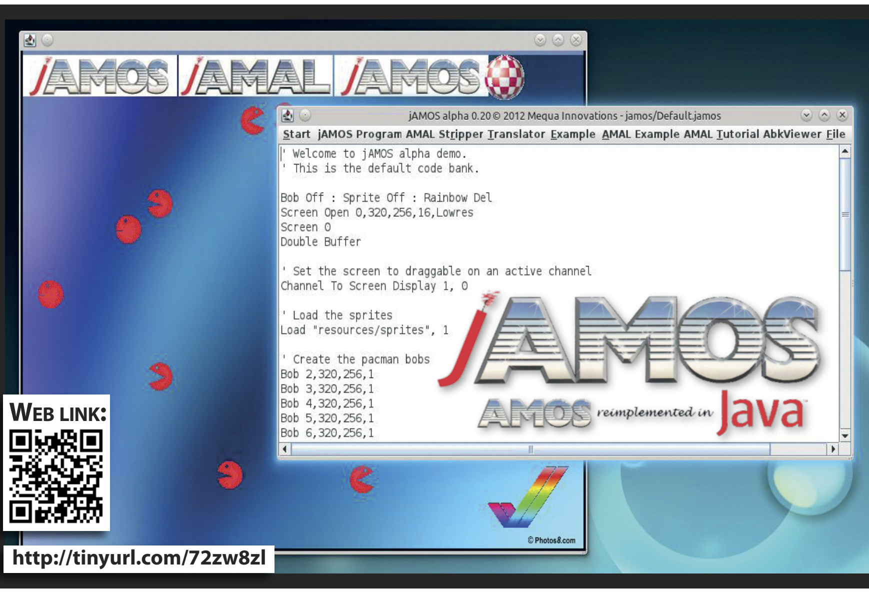
Szövegeljünk helyesen

Elkészült a Cinnamon Writer kompakt és hatékony AOS4-es szövegszerkesztő 0.80-as verziója. A hibajavításokon kívül végre van működő helyesírás-ellenőrzés is angol és német nyelven. OS4Depot-on megtaláljátok!

jAMOS 0.2

Az AMOS BASIC alapú játékok és felhasználói szoftverek igen népszerűek voltak az Amiga legszebb napjaiban. Számos kiváló program született akkoriban ezen az egyszerűen elsajátítható programozási nyelven, amely maradéktalanul kihasználta az Amigák képességeit. Egyszerűen kezelhettük a hangot, képet, animációkat, a bemeneti eszközöket. Akár még 3D-s fejlesztésekre is alkalmas volt (jelenleg is az :). Most JAVA alapokon újraszületik az AMOS. A jAMOS 0.2 alpha letölthető az érdeklődők számára a mellékelt linkről.

WEB LINK: **http://tinyurl.com/72zw8zl**



„Valódi egység" kezdeményezés

Régóta tart a széthúzás az Amiga örökségét továbbvinni szándékozó rendszerek, disztribúciók és az ezeket támogató csoportosulások között. A régi szép Classic Amigás időkben egy platform volt, azonos szoftverekkel. Csodás idők voltak ezek.

Az egyik legnépszerűbb fájlkezelő mindig is a Directory Opus és különféle verziói voltak. A következő generációs rendszerekre ennek egy korábbi változata készült el natív verzióban, pedig létezik egy fejlettebb, modernebb és talán ezzel párhuzamosan jobb Magellan című kiadás is, mely a kettes főváltozatig fejlődött. A pécék térnyerésével az Opust a készítő GPSoftware windowsra vitte és az Amigás verzió fejlesztését feladta.



Jelenleg nincs fejlesztés alatt új fájlkezelő rendszerekre. Ezért jó ötletnek tűnt, hogy a Magellan II forráskódját felhasználva, azt aktualizálva, továbbfejlesztve újra kiadják azt a mostani operációsrendszereinkre (OS3, OS4, MOS, AROS). A fejlesztők sajnos nem adják ingyen a kódot. 5600 amerikai dollárért cserébe hajlandóak megválni tőle. Felmerül a kérdés, hogy miért nem a nulláról való újraírást egy új programnév alatt választja az Amigás fejlesztői közösség.

A válasz roppant egyszerű! Mert hatalmas munka lenne az alapoktól mindent újraírni. Nincs idő arra, hogy ilyenekkel szöszmötöljünk, amikor a platform óriási lemaradásban van más modern rendszerekhez képest! Azzal kell gazdálkodni amink van, és a Magellan jó alap. Ezért útjára indították a People2People adománygyűjtő oldalon a „Open Source Directory Opus Magellan II (Desktop)" pénzadomány gyűjtő kezdeményezést. Egy olyan portálról van szó, ahova gyakorlatilag bárki feltöltheti a maga ötleteit. Majd fel kell vázolni a koncepciót, terveket és megjelölni, hogy mennyi pénz kellene a végrehajtáshoz, aztán várni az adományokat. Pénzt bárki adhat, szinte bármekkora mennyiségben. Tehát a projekt célja az, hogy összegyűjtsön elegendő pénzt, amivel megvásárolhatja a GPSoftwaretől a Directory Opus Magellan II (verzió 5.82, AmigaOS) forráskódját, szabad felhasználására. Hogy ki fogja portolni majd a szoftvert? Ez még nem eldöntött. Ismerve azonban az Amigás fejlesztőket és a kihíváskereső attitűdjüket, ez nem fog problémát okozni. Jelenleg is már több developer érdeklődött a megvalósítás lehetőségéért.

A legjobb lenne, ha egy kisebb csoportosulás jönne létre a feladatra, így egy-egy kóderre kevesebb nyomás nehezedne, mint akár csak egy „főmunkatársra" is. Aki teheti, és úgy érzi szüksége van egy új Directory Opusra ca adakozzon! A cikk írásának pillanatában a beérkezett pénz mennyisége, tehát az adományok mértéke 2449 dolláron állt. Már csak 3151 dodónyira van szükség egy álom megvalósulásához.

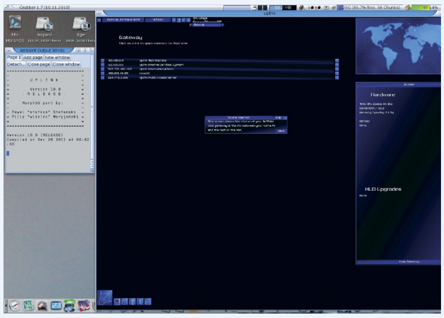
További információk a Directory Opus Magellan II-ről:

A Directory Opus Magellan II 1998 novemberében jelent meg először, így most 13 és fél éves. Azt is érdemes megjegyezni, hogy jelenleg nem a szabványos MorphOS-en alkalmazott grafikus felhasználói felület eszközkészlet (MUI) használja, hanem egy sokkal régebbi eszközkészlet az alapja, amely sok korlátozást tartalmaz még az aktuális verzióhoz képest.

WEB LINK: **http://tinyurl.com/8xqndgm**

Hackerkedjünk büntetlenül





Új MorphOS portot kapott a méltán népszerű High-tech számítógépes online bűnözéssel és a vállalati kémkedéssel foglalkozó, igen érdekfeszítő játék az Uplink. A PC-s verziót a nagy gémer újságok mind-mind 80 százalék fölé értékelték. Így valószínűsíthető, hogy minden MOS felhasználó kellemes időtöltésben részesül, ha ráugrik erre a nagyszerű és látványos játékra! Megszerzéséhez szerencsére nincs szükség hackertudományra, elég, ha megadom nektek a letöltő linket.

WEB LINK: **http://tinyurl.com/yg8fqvs**

Kicsi a bors ...

A nagyszerű segédprogramjairól is híres OnyxSoft kiadta a legújabb 3.10-es verziójú CodeAudio szoftverét. Az MpegA-hoz készült grafikus felhasználói felület (GUI=grafikus felhasználói felület) könnyebbé teszi az MPEG hangfájlokkal való küzdelmünket a feldolgozásuk során. Ez a GUI nem más, mint a TheMPegEncGUI átdolgozott és átnevezett verziója. Csodálatos varázsló segítségével MP3-asíthatjuk CD-inket, kitölthetjük az ID3 tag-eket és elvégezhetünk minden ezzel járó munkát. A teljesen automatizált rendszer lehetővé teszi, hogy a beállítások elvégzése után a gépet magára hagyva az önállóan végezze el a feladatokat, teljes multitask mellett. Ajánlott ware! Mivel a cucc 68k-ra íródott AOS3-tól AOS4-en át MOS-on és elvileg AROS-on is kiválóan működik.

WEB LINK: **http://tinyurl.com/7qbemga**

Új Classic játékprogram: Downfall

Egy új Classic Amiga játék, amelynek fejlődése folyamatosan nyomon követhető az English Amiga Board fórumában. Egy jópofa, kisebbek által is játszható ügyességi anyag, ahol főhősünkkel (esetleg hőseinkkel, két játékos módban) folyamatosan egyik platformról a másikra ugrálva kell keresztüljutnunk az egyes pályákon, begyűjtve a véletlenszerűen felbukkanó extrákat. Üdítő színfolt manapság, később még írunk a program hátteréről, a fejlesztés körülményeiről részletesebben.



Fotó: Trevor Morris

Második generáció már a profiknak: A3000

1990. április 24-én a Commodore egy, már a professzionális felhasználóknak is szánt, teljesen 32 bites, nagy teljesítményű grafikus munkaállomással rukkolt elő. Nőtt a korábbi modellekhez képest a feldolgozási sebesség, javult a grafikus renderelés, és egy új verziójú, javított, újragondolt operációs rendszert mellékeltek a gépekhez. Ez az Amiga lett a felső kategóriában az A2000 utódja, a Commodore új zászlóshajója, a multimédia új hírnöke!

Commodore Amiga 3000

Az A3000 már az ECS chipsettel érkezett és a kezdetleges, még nem végleges 2.0-ás rendszerrel. Annyira nem volt végleges, hogy az első szériáknál még a KickStart ROM 1.4-es verziószámú volt, és lemezről vagy merevlemezről lehetett betölteni a 2.0-át.

A kettes KickStart és OS főbb újdonságai a következők voltak: új 3D-s GUI, az egész a szürke alapon, fekete, és fehér színösszeállítással, kék kijelölő színnel. A Boot menü bekapcsoláskor, a két egérgomb nyomva tartása esetén. Szabványos GadTools GUI ROM, új menürendszer, átdolgozott fájlrendszer, személyre szabható beállítások, szabványos fájlkérdezők.

Az első sorozat 16 MHz-en (plusz 68881@16Mhz) működött, a későbbi gyártásból már 25 MHz-es (plusz 68882@25Mhz matematikai társprocesszor) gépeket vásárolhattunk. A 16-os ritka verzió. Létezett egy Unix verzió is, ahol az AT&T Unix System V Release 4 operációs rendszert is mellékelték. Az A2410-es grafikus kártyával és az A3070-es szalagos meghajtóval szerelték.

Az A3000 az első olyan Amiga családba tartozó gépe volt a Commodore-nak, ahol az alaplapon merevlemez vezérlő is helyet kapott. Méghozzá egy nagyteljesítményű SCSI chip személyében. Drágább megoldás volt, mint az akkori kezdetleges IDE-buszos lehetőségek, viszont nagyságrendekkel gyorsabb. Később jó pár cég használta SCSI tesztek elvégzésére a háromezreseket a megbízhatósága és sebessége miatt.

Az alaplap RAM-bővítési lehetőséget is tartogatott. Alapállapotban 2 megabyte Chip RAM volt a fedélzeten, amelyet 16 mega Fast RAM-mal egészíthették ki a vastag pénztárcájúak. Természetesen a Commodore egzotikus memóriatípust választott (DIP és ZIP ramok), így manapság ezen RAM-ok beszerzése nehézkes és drága mulatság.

A szokásos Amiga csatlakozókon kívül a gép fenekén egy újabb fémkapu csillogott, egy 25 tűs SCSI csatlakozó, külső SCSI eszközök számára.

Itt mutatkozott be a ZORRO III-as busz is. Visszamenőleg kompatibilis a Zorro II-vel. A Zorro III busz elméleti sávszélessége 150 Mbyte/s, de a valóságban a Buster chip miatt 20 megabyte alatti sebesség érhető csak el. Néggyel gazdálkodhatunk az új sínekből. Még egy video-, 2 inaktív 16 bites ISA és egy 200 tűs CPU slot is izgathatja fel fantáziánkat a továbbiakban (az asszonypajtás nem biztos, hogy tudni szeretné, hogy megint valami drága kártya vásárlásán törjük a fejünket, különben is, ők alapból féltékenyek minden Amigára :).

Új segédchipek is kifejlesztésre kerültek 1990-re. Hiszen High-End gépről beszélünk. Ilyen az Amber, SuperDMAC és a Ramsey.

Az Amber felelős a scandoublingért és villogásmentességért. Az Amiga natív PAL/NTSC kijelző 15.5 kHz-es, ezt alakítja át 31 kHz-re, ami szabványos PC VGA / SVGA monitorral nézhető, szemkímélőbb és élesebb képet produkálva így. Csak az A3000 sorozatú gépeken található meg (A3000, A3000UX, A3000T és A3500). Azonban ez a chip felhasználásra került egy külön kártyán is az A2320-on, mely más modellekbe is beszerelhető, így lehetővé téve a PC-s monitorok használatát.

A DMAC irányítja az alaplapra szerelt SCSI-t, ami az A3000 és az A4000T gépekben alapfelszereltség.

A gép grafikus képességeit az új ECS lapkakészlet határozza meg. A látvány nem változott a korábbi OCS-hez képest kivéve, hogy néhány újabb képernyőmódot aktiváltak benne, illetve hogy némileg gyorsabb lett.

A RAMSEY bátyó felel a RAM és DMA címzésért.

Ezt a gépet a mai napig az „öreg" Amigások a legjobb Amigának tartják. Miért? Mert minden chip foglalatban kapott helyet, és brutálisan jó volt a SCSI vezérlője, amely a későbbi modellek DMA nélküli IDE vezérlőjéről nem mondható el. Van, akinek az A3000 az AMIGA!

Commodore Amiga 3500/3000T

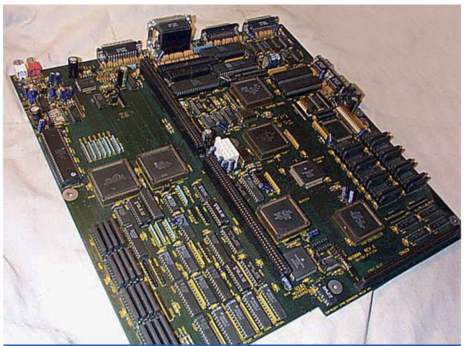
1991 októberében limitált kiadásban piacra dobta a Commodore a népszerű A3000 torony változatát. Az utolsó 3000-es verzió specifikációját találjuk benne, természetesen az alaplap a toronyházhoz lett igazítva. A háromezres nehéz bővíthetőségének itt nyoma sincs. Tobzódhatunk a kártya- és az előlapi bővítő helyekben. A gépház szellőzése is kiváló volt a korábbi modellel ellentétben. Eleinte Amiga 3500 néven futott és a Commy egyik PC-jének házát kapta, de a 3000-es mögé toldott T jelölésnél maradtak. Hardver szinten nem különböztek egymástól. Az A3500-ból egy kisebb széria kiadásra került, főleg bemutatógépekként (kb. 50 db). Dave Hynie „The Deathbed Vigil" című a Commodore végnapjait megörökítő videóján percekig látható egy A3500 amint az egyik mérnök hazamenekíti belőle a számára fontosnak vélt alkatrészeket.

Commodore Amiga 3000 Plus

Egy továbbfejlesztett változata az Amiga 3000-nek. AGA chipset (az AGA kódnév: Pandora) és egy AT&T DSP chip-et (digitális jelfeldolgozó processzor) tartalmazó prototípus volt. Soha nem került forgalomba, bár egyes információk szerint szintén egy közel 50 darabos széria szétszóródott a nagyvilágban, melyekből 10 darab holléte ismert jelenleg. Egy videó keringett jó ideig az interneten, amin egy működő gép volt néhány másodpercig látható. Ezen proto helyett a Commodore az A3000-et a viszonylag kevésbé fejlett Amiga 4000-el váltotta le. **dh1**



Az Amiga 3000 napjainkban is népszerű Classic modell, bár rendkívül ritka és drága barátnő



Amiga 3000 Plus vagy más néven AA3000



Amiga 3000 torony kivitelben

Commodore Amiga 3000 adattábla

Tulajdonság	Specifikáció
Processzor:	Motorola 68030 16 vagy 25 MHz-es
Busz sebesség:	16 vagy 25 MHz
FPU	■ 68881 (16 MHz) ■ 68882 (25 MHz)
RAM:	■ 2-18 MB alaplapi (2 MB „chip" RAM és 16 MB „fast" RAM); ■ Bővíthető tovább 128 MB-ig a CPU foglalaton és 512 MB-ig a Zorro III slotokon
ROM:	512 kB Kickstart ROM
Chipset:	Enhanced Chip Set (ECS)
Videó:	12-bites színpaletta (4096 szín) ■ Grafikus módban akár 32, 64 (EHB módban), vagy 4096 (HAM mód) a képernyőn megjelenő színek száma: 320 × 200 – 320 × 400 i (NTSC) 320 × 256 – 320 × 512i (PAL) ■ Grafikus módban akár 16, a képernyőn megjelenő színek száma: 640 × 200 – 640 × 400i (NTSC) 640 × 256 – 640 × 512i (PAL) ■ Csak ECS grafikus módban: 1280 × 200, 1280 × 512i, és 640 × 480p60 (VGA), max. 4 szín 800 × 600i60 (Super72) max. 2 szín Beépített scan-doubler és deinterlacer VGA monitorokhoz
Hang:	■ 4 × 8-bit PCM csatorna (2 sztereó csatorna) ■ 28-56 kHz maximális DMA mintavételi ráta (függ a videó mód használatától)

Tulajdonság	Specifikáció
Belső tároló:	40, 50 vagy 100 MB 3,5" SCSI merevlemez (bővíthető)
Hordozható adattároló:	3,5" DD hajlékonylemez-meghajtó (880 kB kapacitású)
Bemeneti / kimeneti portok:	■ Analóg RGB videokimenet (DB-23M) ■ VGA kimenet (DB-15F) ■ Audió kimenet (2 × RCA) ■ GENLOCK nyílás (belső) ■ Videó csatlakozó (belső) ■ Billentyűzet port (5 tűs DIN) ■ 2 × egér / Gamepad port (DE9) ■ RS-232 soros port (DB-25M) ■ Centronics típusú párhuzamos port (DB-25F) ■ Floppy disk drive csatlakozó (DB-23F) ■ 50 tűs belső SCSI csatlakozó
Bővítőhelyek:	■ 4 × 100 tűs 32-bit Zorro III slot ■ 1 × video slot (inline Zorro slot) ■ 2 × 16-bites ISA slot (szükséges egy bridgeboard az aktiváláshoz) ■ 1 × 200 tűs CPU bővítő slot ■ 8 × 30 tűs DIP foglalat ■ 32 × ZIP memória foglalat
Operációs rendszer:	■ AmigaOS 1.4 (Kickstart 1.4 és Workbench 1.4) ■ AmigaOS 2.0 (Kickstart 2.04 és 2.04 Workbench)
Más:	■ 2 × előlapi 3,5" meghajtó hely ■ 1 × belső 3,5"-os meghajtó hely ■ Akkumulátorral támogatott valós idejű óra

ACA1231/42

Korábban már volt szó az Amiga Mániában (2. szám) az ACA-1230/42-es kártyáról. Az a kártya hamar elfogyott, de 2011 novemberében a Vesalia bejelentette, hogy új kártya érkezik az ACA családba, ez lesz az ACA-1231/42. Mint neve is mutatja ez egy A1200-be szánt processzorkártya („turbókártya”), amelyet a gép alján található bővítő nyílásba (trapdoor slot) kell helyezni.

Az akkori bejelentésből a kártya főbb jellemzői:

- Processzor: teljes 68030 MMU-val, 42 MHz órajellel (igazából 41,6626 MHz; 25 MHz×3,333/2)
- Memória: 64MB memória a kártyán, 83,325 MHz órajellel (25 MHz*3,333), 63MB+1MB kiosztással, mert 1MB mindig a MapROM opciónak van fenntartva, azaz a Kickstart ROM-ot másolja a RAM-ba, hogy onnan a processzor sokkal gyorsabban el tudja az érni.
- RTC: a kártya alapkiépítésben tartalmaz egy RTC áramkört a hozzá tartozó gombelem-foglalattal (elem nem jár alapáron)
- Hardver kompatibilitás: a kártya fejlesztésekor fontos szempont volt a hardver kompatibilitás, így megbízhatóbban működik a különböző A1200 alaplap revíziókkal és jobban tolerálja a fáradó tápegységek (sajnos ezek a gépek már nem fiatalok!) áramingadozásait.
- Szoftver kompatibilitás: kiemelt figyelmet fordított a tervező (Jens Schönfeld, Individual Computers) a szoftver kompatibilitásra is, ezért is került a kártyára egy teljes 68030-as processzor, amely MMU-t is tartalmaz. Ez az MMU nem csak a MapROM funkciónál, hanem a WHDLoad futtatásánál is komoly szerephez jut.

Eddig a bejelentés. A kártyát kizárólag a német Vesalia (vesalia.de) forgalmazza. Az eredetileg tervezett szállítási időpont 2012 februárja volt. Ebből már ki lehet találni, hogy nem érkezett meg februárban. Amint eljött a február, a dátum módosult március 1-re. Előrendelést lehetett leadni rá már korábban is, de ekkor még úgy gondoltam, hogy várjuk meg, amíg lesz raktáron, ne álljon benne a pénzem. Ja igen, az eredeti bejelentésben az is benne volt, hogy olcsó lesz. 179,90 EUR volt a tervezett ár, azt mindenki döntse el, hogy olcsó-e? Március elején aztán a várható érkezési dátumot áttolták március 4-re, majd 4-én március 6-ra. Március 6-án reggel még ugyanez a dátum szerepelt, délben viszont már az, hogy elfogyott, nem tudni mikor lesz.

Gyorsan írtam egy e-mailt, hogy ez most komoly és tényleg elfogyott előrendelésben, vagy csak fogalmuk sincs, hogy mikor jön és ezért írták át. Hamar jött a válasz: volt sok előrendelés, néhány darab maradt csak tényleges raktárkészletre, de az pillanatok alatt elfogyott. De írták, hogy nyugodtan rendeljem meg előre és ráérek akkor fizetni, ha lesz raktáron, várhatóan két napon belül. Így is tettem, hozzácsaptam a megrendeléshez még egy elemet az órához (+1 EUR) és egy Kickstart 3.1 ROM-készletet, mert az én gépemben 3.0 volt és úgy gondoltam, hogy jobb lesz a 3.1. Például a kártyáról is írták, hogy alapértelmezésben 1MB autoconfig RAM van rajta, 3.1-nél régebbi Kickstart esetén a kártyához tartozó ACATune progival kell a többi memóriát belapozni, erről még lesz szó később.

Másnap jött is az értesítés, hogy akkor utalhatom is a vételárat, mert megjött az új szállítmány. Három munkanappal később már meg is érkezett hozzám. A kártya egy szép, nem túl csicsás dobozban érkezik. A dobozban helyet kapott maga a kártya, és két darab kétoldalas, fekete-fehér lézernyomtatóval előállított A4-es lapon a felhasználói leírás németül és angolul. A kártya egyébként gyönyörű szép, fehér NYÁK-lapot használtak. Első ránézésre is látszik, hogy minőségi munka.

A leírásból kiderül, hogy hogyan kell a gépbe helyezni a kártyát, illetve hogy a Vesalia honlapjáról töltsük le az ACATune szoftver legfrissebb változatát, mert az jó. Floppylemez vagy CD nincs, tehát az internetről a gépre másolást magunknak kell megoldani.

A kártyát a gépbe helyezve már a bootolási időn is érezni a gyorsulást, 3.1-es Kickstart esetén pedig azonnal látható a Fast RAM méretén a plusz 63MB.

A letölthető ACATune.lha archívban két fájlt találunk: a futtatható ACATune-t és egy hozzá tartozó ACATune-readme.txt állományt, ami a program felhasználói leírása angol nyelven. Itt részletesen, példákkal bemutatják a program használatát, illetve gyakorlati útmutatót kapunk a Startup-Sequence módosításhoz (Egyébként ugyanez az ACATune támogatja az ACA termékcsaládba tartozó összes, régebbi kártyát is).

Ebből a leírásból látszik igazán, hogy tényleg a lehető legnagyobb kompatibilitás volt a szempont, rengeteg olyan opció kapott itt helyet, amelyek csak azt a célt szolgálják, hogy a régi, rosszul megírt programok működjenek. Például fél MB memória belapozása az Amiga 500-ban használt címtartományba, külön opciók vannak a különféle memóriaterületek gyorsítótárazásának ki- és bekapcsolására. Az alapértelmezés mindenből a lehető legnagyobb kompatibilitást biztosító beállítás.

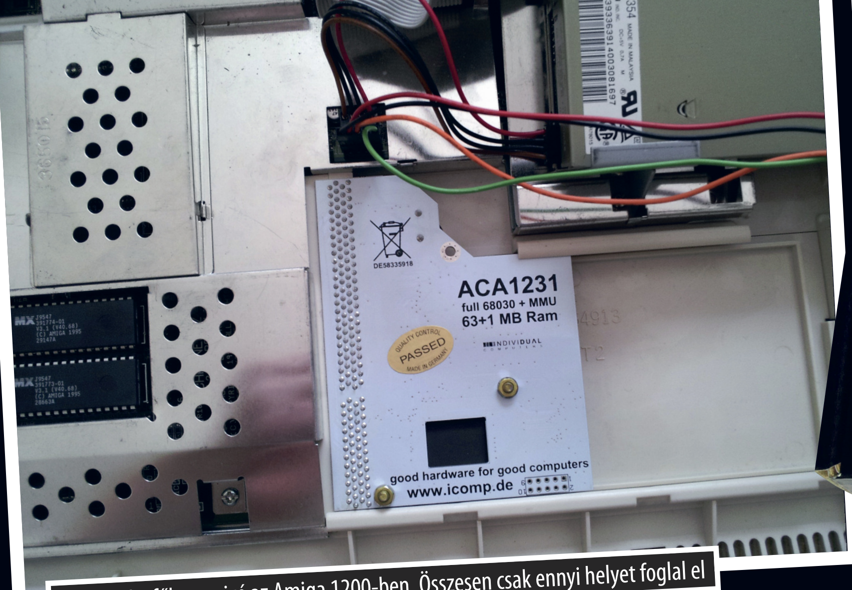


A magam részéről én két opciót kapcsoltam be alapértelmezésként: maprom a Kickstart elérés gyorsítására és a data cache burst mód.

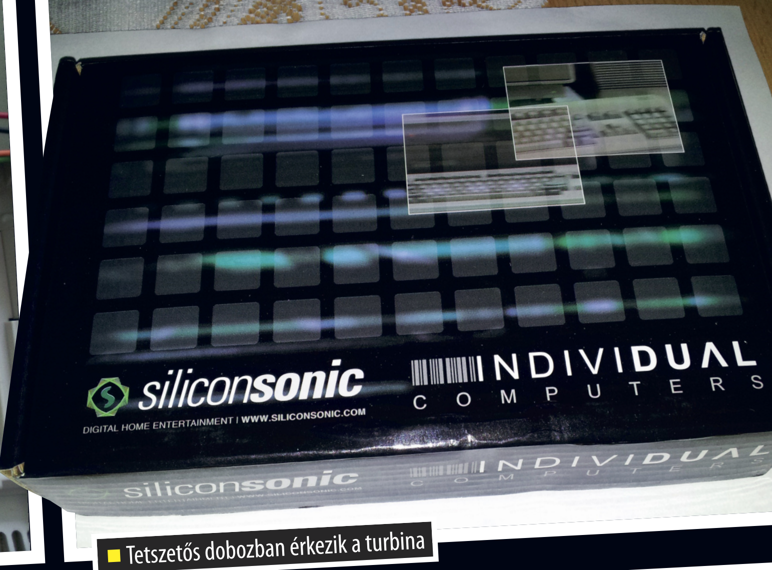
Na de térjünk a lényegre! A kártya használat közben gyors, bár összehasonlítási alapom nincs rá, hogy más kártyákkal összevetve mit mutat, csak az alap 68EC020 14 MHz-éhez tudom viszonyítani. Workbench alatt (frissen telepített 3.1-es WB) gyors, még a felbontást legnagyobb felbontásra (PAL Super-High Res Laced, 1280x512) és 256 színre állítva is. Kompatibilitási problémát külön varázslatok nélkül sem tapasztaltam, minden működött vele, pedig kipróbáltam néhány elég régi játékkal is. Az ígért WHDLoad kompatibilitást és a furmányosabbnál furmányosabb hardver-trükköket kihasználó játékokkal/demókkal idő hiányában nem tudtam kipróbálni.

Az viszont nagyon pozitív, hogy az én gyári állapotú 1d.4-es revíziójú alaplapommal, eredeti (könnyű) Amiga 1200 táppal (lehet, hogy nem eredeti, mert A300 van az aljára írva, az pedig a korai A600-ak típusjelzése, mindenesetre ez a legkisebb teljesítményű Amiga táp) is gond nélkül ment, akár 2-3 óra üzem után is.

Sebességet a SysInfo-val mértem, ebben 9.98 MIPS-et is mutatott a kártya, és 9564 Dhrystones-t. Ez nagyjából a Blizzard 1230-IV 50 MHz sebessége,



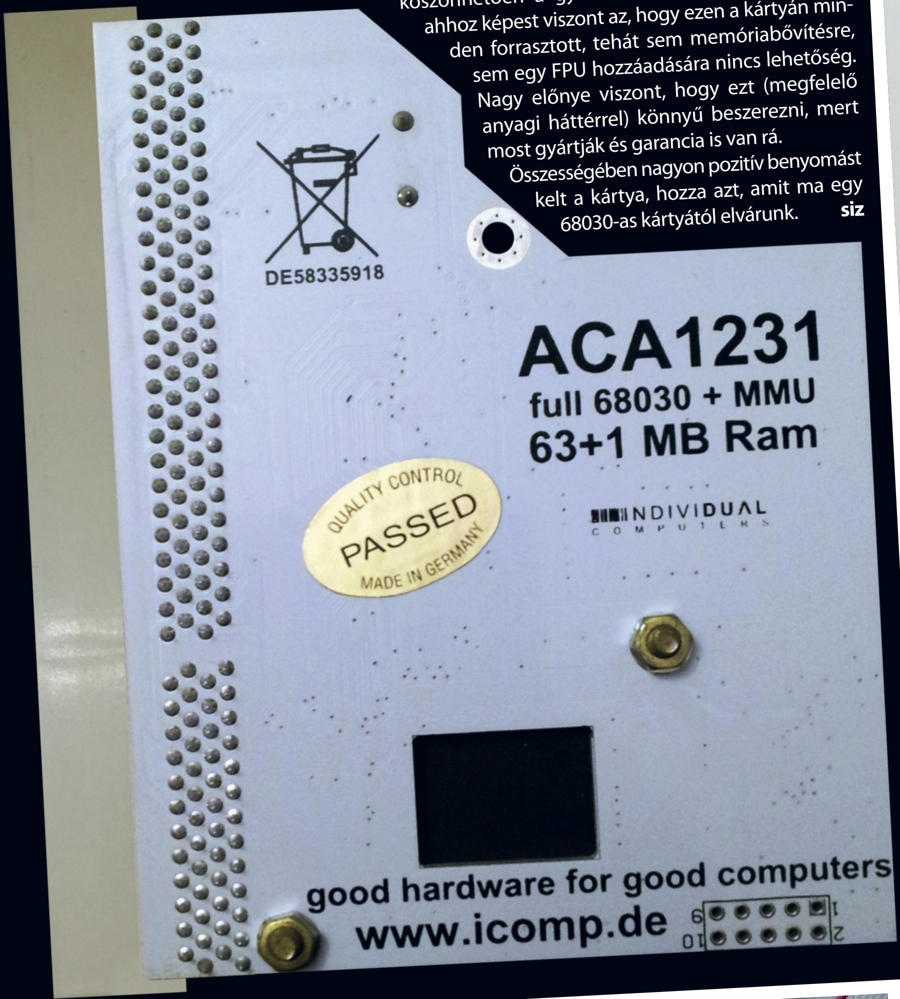
■ ACA ül a fűben ... izé az Amiga 1200-ben. Összesen csak ennyi helyet foglal el

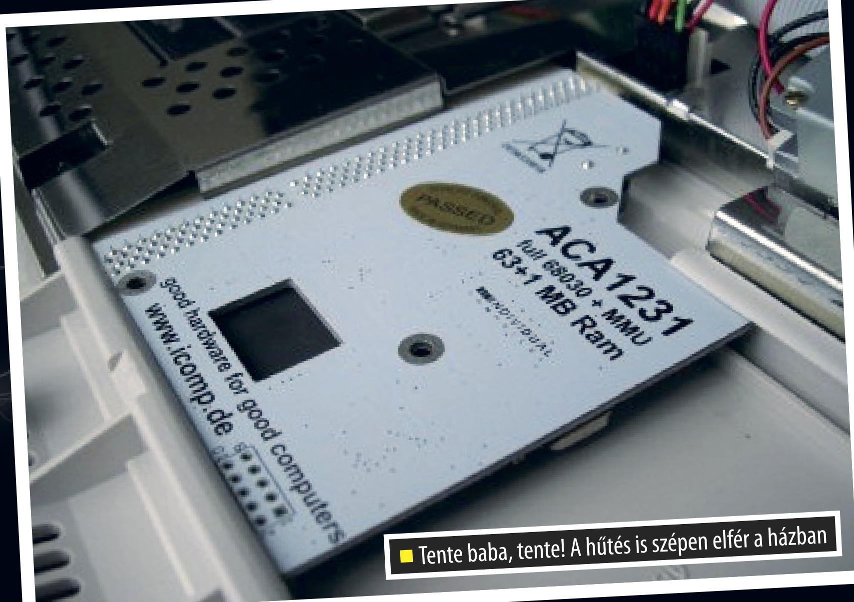


■ Tetszetős dobozban érkezik a turbina

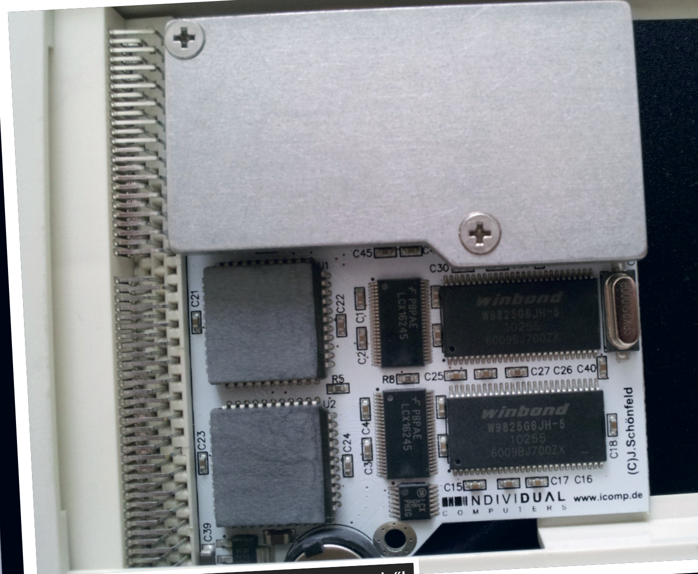
köszönhetően a gyorsabb memóriának. Hátránya ahhoz képest viszont az, hogy ezen a kártyán minden forrasztott, tehát sem memóriabővítésre, sem egy FPU hozzáadására nincs lehetőség. Nagy előnye viszont, hogy ezt (megfelelő anyagi háttérrel) könnyű beszerezni, mert most gyártják és garancia is van rá.

Összességében nagyon pozitív benyomást kelt a kártya, hozza azt, amit ma egy 68030-as kártyától elvárunk. **siz**

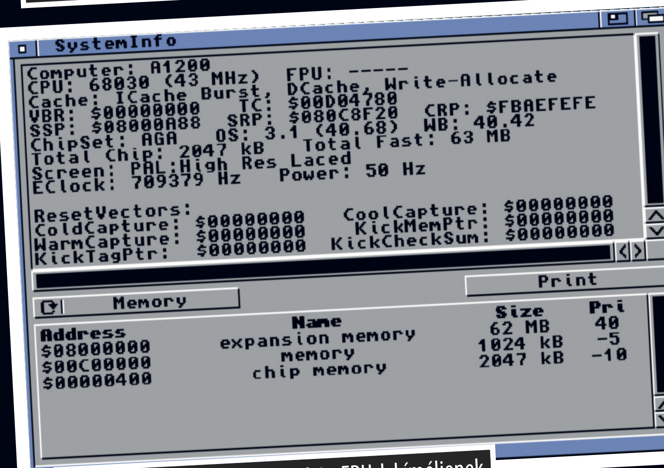




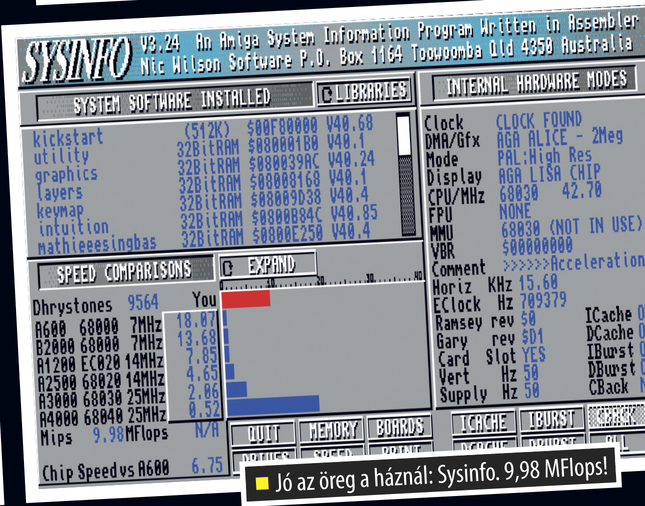
■ Tente baba, tente! A hűtés is szépen elfér a házban



■ Beépített ügynök ... avagy alulnézetből



■ SysSpeed: jó ez 43 MHz-nek is, FPU-k kíméljenek



■ Jó az öreg a háznál: Sysinfo. 9,98 MFlops!



MINI AMIGA

Ezúttal rendhagyó teszt következik részünkről – több szempontból is. Az egyik ok, hogy nem mindennapi dolog viszonylag új hardvert tesztelni Amigás viszonylatban. A másik, hogy általában minden cikk szólóban kerül megírásra, ellenben most, a helyzet érdekességére tekintettel többünket is inspirál a véleményformálás, ezért kihagyhatatlannak éreztük a több szempont összehasonlítását.

Azonnal felkaptam a fejem, amikor a postaládámban landolt Ervin levele. „Hello! Kell kölcsönbe Minimig? Olvastam, hogy teszteltnétek." Kétszer is át kellett futnom rajta, hogy jól látom-e?! Egy viszonylag új, drága és még ennél is ritkább Amigás hardvert kínál valaki nagyon kedvesen tesztelésre. Ezt nem szabad kihagyni! A kötelező körös levelezés után még nagyobb lett az ámulatom, mivel a segítőkész Amigás kolléga házhoz szállította a vasat. Egy hétköznap délután egyszer csak ott virított a kezemben egy vadonatúj Minimig doboza.

Oh, ezt mindenkinek látnia kell! Addig nem is rakom össze és be sem kapcsolom, amíg a tisztelt szerkesztőségi társaságot össze nem trombitáltam (ennek később lesz jelentősége még). Egyébként is többen jelezték, hogy élőben is szeretnék látni, ne csak nekem legyen szerencsém! Amíg ez nem jön létre kibontottam és alaposan átnéztem a csomagot.

A MiniMig rev1.0 és rev1.1 a következő paramétereket nyújtja:
Motorola 68000 CPU
OCS PAL video
512 kB SRAM a Kisckstart számára, ROM-ként kezelve
1024 kB SRAM FastRAM
512 kB SRAM ChipRAM
OSD (a képernyőn megjelenő menü) az ADF képfájlok kiválasztására az MMC kártyáról, a billentyűzet vagy a joystick segítségével.

Ízléses, mélyfekete dobozban érkezett a gépezet. Kisméretű, zárt zacskóban néhány csavar, a Crystal Case néven futó, két darab szépen megmunkált Minimig feliratos plexilap, melyek a gépház funkcióját hivatottak majd ellátni. Ott bujkált egy korrekt, többnyelvű, színes borítós leírás a cuccról és maga a MiniMig. Végezetül egy külső táp zárja a sort.

A MiniMig nem más, mint egy nem szabványos méretű mini alaplapra ültetett alkatrészhalmaz kielégítve az Amigások igényeit. De pontosan mi is az a MiniMig?!

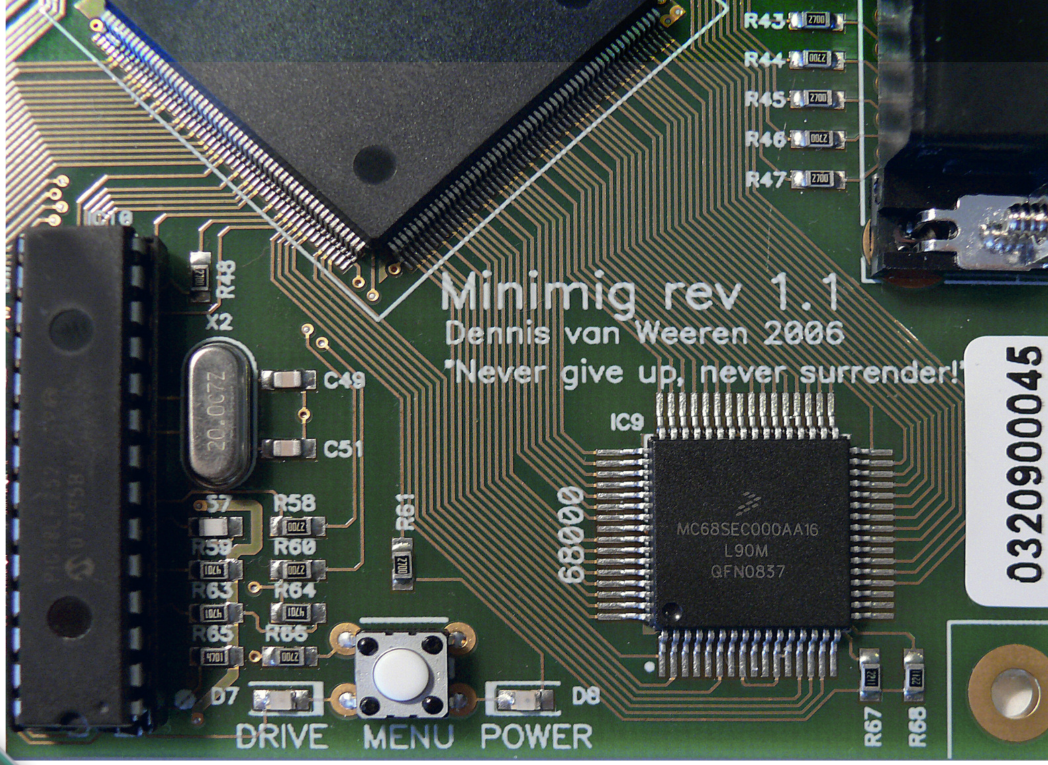
A MiniMig (Mini Amiga) egy 12×12 cm-es alaplap, melyet Dennis van Weeren, egy fiatal holland mérnök készített. A célja egy az Amiga 500-al a lehető legjobban kompatibilitást nyújtó, nyílt forrású gép létrehozása volt FPGA alapokon. Az elkészült MiniMig kapcsolási rajzát és összeszerelési útmutatóját bárki letöltheti és használhatja a GPL licenc keretében.

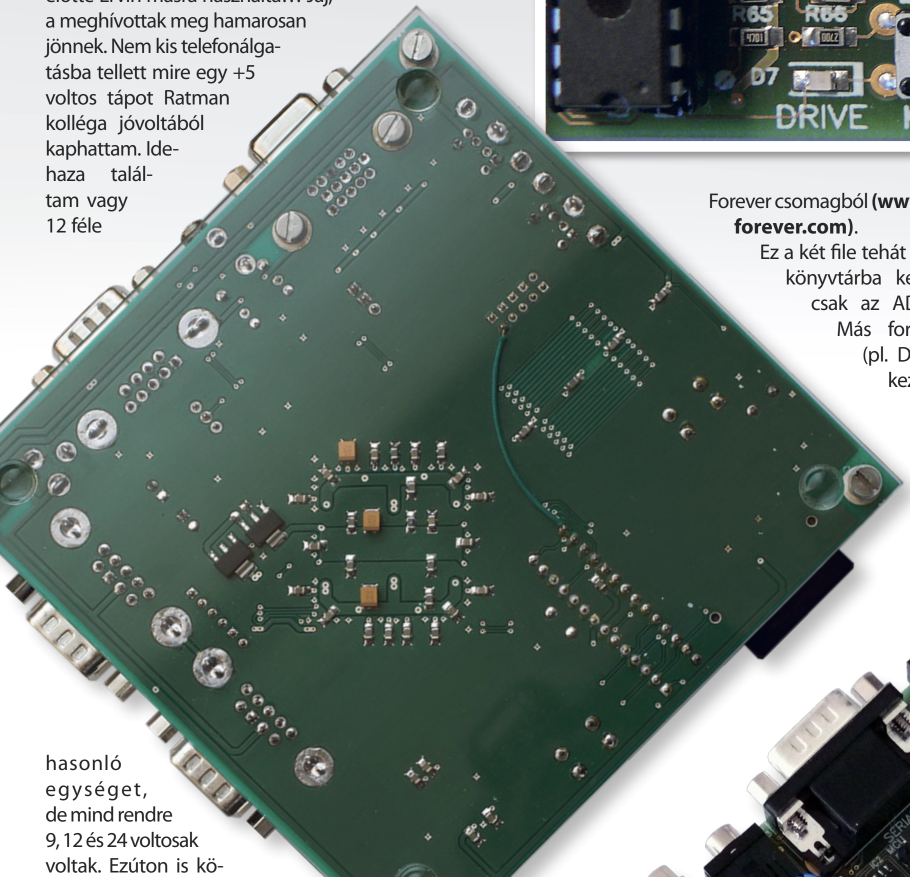
Komplett, összeszerelt MiniMig-et árusít és forgalmaz az olasz ACube Systems Srl, melyet igény szerint 1GB-os memóriakártyával és tápegységgel szállítanak.

A portok:
4 általános I/O az FPGA felől (GPIO)
JTAG a chip-ek programozásához (TMS, TDI, TDO, TCK)
RS232 serial port
2 Joystick, Atari 2600 DB9M típusú, mint Classic Amigákon
HD15F VGA video (PAL kimenetre képes, melyet SCART csatlakozóra is köthetünk)
MMC Flash memóriakártya hely
PS/2 csatlakozó egér és billentyűzet számára
3,5 mm audio jack
+5V DC 2,1 mm tápegység csatlakozó

A hardver:
Xilinx Spartan-3 400k gate (XC3S400-4PQ208C) FPGA (a kapacitás 82%-a kihasználva)
Freescale MC68SEC000, 3,3V, 7.09379 MHz-en (az 1.1-es ACube féle verzión 16 MHz)
Amiga ChipRAM bus és FastRAM összevonva egy szinkron bus-ba mely 7.09379 MHz-en fut (az 1.1-es ACube féle verzión 16 MHz)
2 MB 70 ns aszinkron SRAM (2x 524288 x 16 bit). (az 1.1-es ACube féle verzión lehetséges 4 megabyte RAM rendelése is)
MCU PIC 18LF252-I/SP [3] a FAT16 kezelését valósítja meg és betölti az FPGA konfigurációját és a Kickstartot. Továbbá szimulálja a floppykezelést az ADF állományok folyamatos olvasásával
MMC Flash (SD) memória kártya, melyen az FPGA konfigurációja, a Kickstart és a szimulált számítógép többi programja is helyet kap
3 LED a MC68000 processzor státuszának kijelzéséhez
Video D/A és VGA csatlakozó
Audio 8 bit sigma-delta konverter
+5V DC (~100mA)

Most, hogy már tudjuk ki és mi a tesztünk alanya, nézzük meg a beüzemelés menetét. A géphez külön kell vásárolnunk egy +5V-os külső tápegységet. Az ACube azonnal tud ilyet szállítani felár ellenében. Én javaslom azoknak, akik esetleg Mini vásárláson törik a fejüket, hogy mindenképpen rendeljék meg hozzá a tápot is. Hogy miért? Mert talán úgy járnak, mint én. Történt ugyanis, hogy mikorra a társaság jó része jelezte, tiszteletét tenné nálam egy kis Mig tesztre én nagy lelkesen a találkozó előtt pár órával gondolván, hogy előkészítem a gépecskét megkezdtem az összerakást. Mivel az alaplap nem tartalmaz bekapcsoló gombot így a tápegység csatlakoztatása az utolsó mozzanat lett. Pár perces matatás után készen álltam az első indításra. S akkor benézett a ló az ablakon. A tápegység gép felőli csatlakozója nem volt megfelelő méretű. Kisebb volt. Néztem ám nagyokat, hogy ez hogyan lehetséges, hiszen az ACube által szállított egységről van szó. Később derült ki, hogy jár egy átalakító készlet a táphoz és az sajna kimaradt a csomagból, mert előtte Ervin másra használta… Jaj, a meghívottak meg hamarosan jönnek. Nem kis telefonálgatásba tellett mire egy +5 voltos tápot Ratman kolléga jóvoltából kaphattam. Idehaza találtam vagy 12 féle hasonló egységet, de mind rendre 9, 12 és 24 voltosak voltak. Ezúton is köszönöm Ratmannak az Amiga Mania nevében a segítséget!





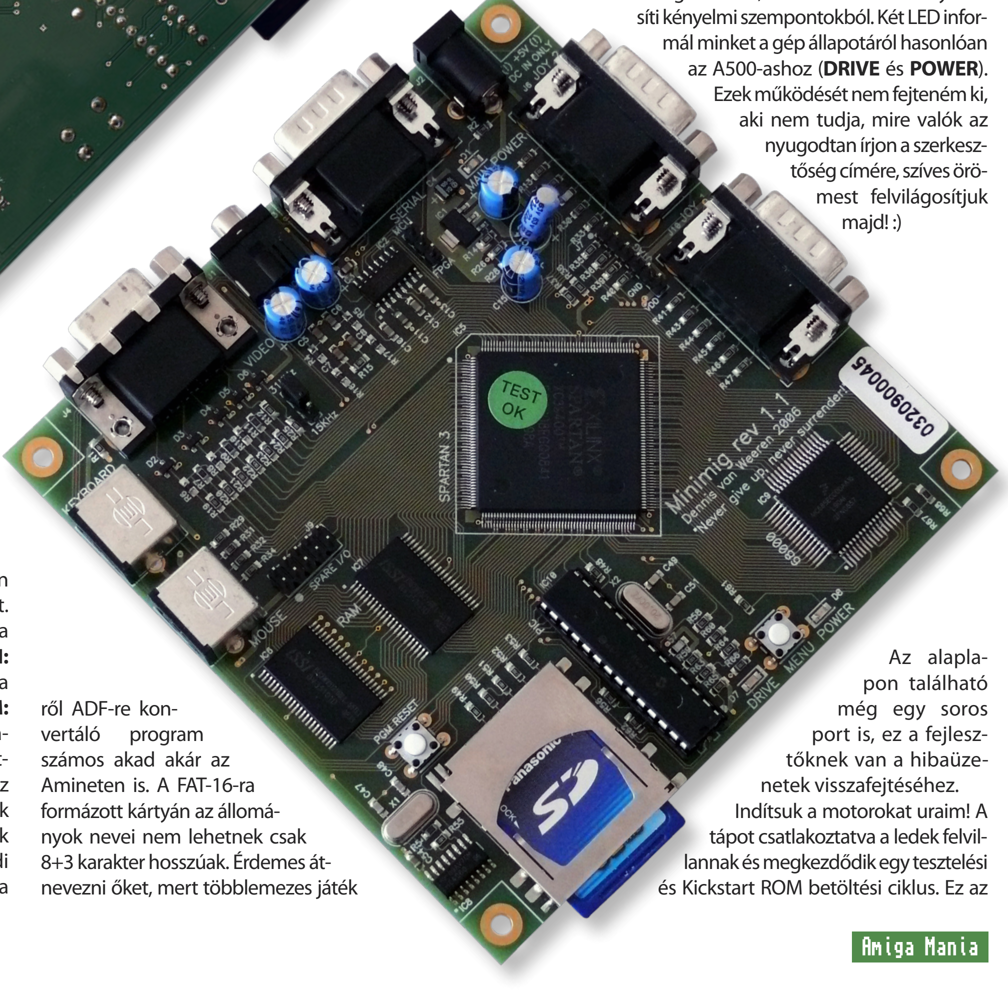
Szükségünk lesz egy PS2-es egérre és billentyűzetre is. A hangot bármilyen 3,5"-os jackdugós hangfalba, vagy erre alkalmas eszközbe dughatjuk. Ha játszani szeretnénk, akkor a szokásos Amiga kompatibilis joyra is szükségünk lesz. Mi a 15 pólusú VGA csatlakozót egy 24 colos Dell 2407WFP típusú monitor szintén VGA portjába dugtuk. Ezután jön a megfelelően előkészített SD kártya.

Az áramellátási problémák megoldása után, szintén Ratman vezényletével megkezdtük a gép élesztését. Ehhez szükségünk lesz a FAT16-ra formázott SD kártya gyökerébe másolt két speciális fájlra. **MINIMIG1.BIN:** Ez az FPGA core fájl szükséges a Spartan FPGA Amiga emulálásra történő helyes beállításához. **KICK.ROM:** Ez a Kickstart ROM fájl. Minden Kickstart változat támogatott, de játék és demó kompatibilitás szempontjából – mivel egy OCS Amiga 500-at emulálunk – az 1.2 vagy az 1.3-as verzió ajánlott. A Kickstart fájlok szerzői jogvédelem alatt állnak, így be kell szereznünk valamilyen legális jogú másolatot, mondjuk a valódi Amigánkból kimásolva, avagy a Cloanto Amiga Forever csomagból **(www.amiga-forever.com)**.

Ez a két file tehát a gyökérkönyvtárba kerül, akár csak az ADF fájlok. Más formátumot (pl. DMS) nem kezel a Mini, de DMS-ről ADF-re konvertáló program számos akad akár az Amineten is. A FAT-16-ra formázott kártyán az állományok nevei nem lehetnek csak 8+3 karakter hosszúak. Érdemes átnevezni őket, mert többlemezes játék vagy demó esetén kisebb keresztrejtvény fejtés alakulhat ki a lemezfájlok megtalálásából.

Az SD kártya felkészítése esetünkben PC-n történt, de akármilyen SD-t kezelni tudó számítógéppel megoldható (Mac, Nextgen Amiga stb). Helyezzük be a gép MMC olvasó nyílásába az SD kártyát.

A Minimig alaplapján találunk kettő gombot. **PGM Reset:** ennek akkor van jelentősége, amikor a gép firmware-jét akarjuk módosítani. Ellenkező esetben nem lesz vele dolgunk. Én sem használtam. Nem szerettem volna a kölcsön hardvert esetlegesen tönkretenni. A másik a **MENU gomb:** ezzel az OSD rendszerű kezelőmenüt varázsolhatjuk elő, bár nem túl kényelmes megoldás, de billentyűzet hiánya esetén jól jöhet. Természetesen keyboardról is elérhető az „étlap", mégpedig az **F12**-vel. A menüben a **PAGE UP** és **PAGE DOWN** billentyűkkel navigálhatunk, az Entert a HOME helyettesíti kényelmi szempontokból. Két LED informál minket a gép állapotáról hasonlóan az A500-ashoz (**DRIVE** és **POWER**). Ezek működését nem fejteném ki, aki nem tudja, mire valók az nyugodtan írjon a szerkesztőség címére, szíves örömest felvilágosítjuk majd! :)



Az alaplapon található még egy soros port is, ez a fejlesztőknek van a hibaüzenetek visszafejtéséhez.

Indítsuk a motorokat uraim! A tápot csatlakoztatva a ledek felvillannak és megkezdődik egy tesztelési és Kickstart ROM betöltési ciklus. Ez az

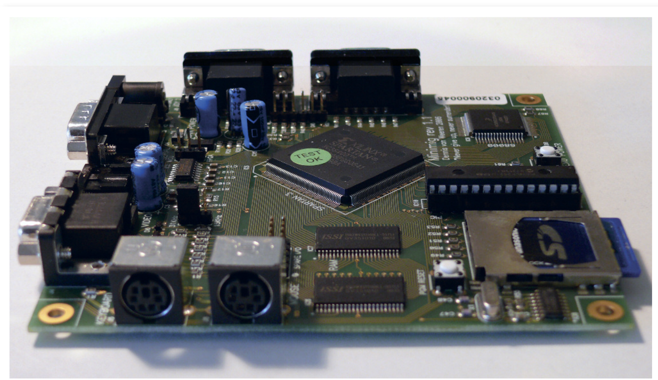


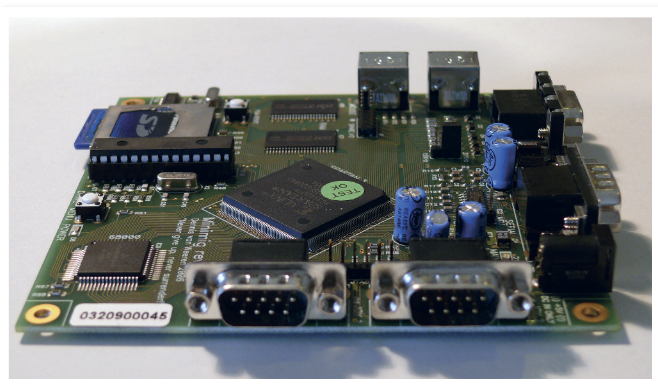
■ Jakub Bednarski egy az eredeti PIC helyére illeszthető ARM kontrollert tervezett a Minihez

igazi régi, retró stílusú kitömörítőkhöz hasonlóan színes csíkokkal villogtatva a képernyőt adja tudtunkra, hogy él és működik. Ha bármiféle hiba történne betöltés közben, arról szöveges hibaüzenetet kapunk.
Kisvártatva megjelenik a Kickstart verziónak megfelelő bootképernyő, esetünkben a lemezt tartó v1.3-as kép. Az F12 lenyomásával a menüben találtuk magunkat. Sok menüpont és ez által választási lehetőség nincs. Mondhatni puritán a menü. Láthatjuk, hogy a DF0: meghajtó mit tartalmaz, az Insert DF0: pontban az SD-n lévő ADF fájlokkal etethetjük a gépezetet, van egy RESET pont, ami nálunk semmit nem csinált és a leírásból sem derült ki mire jó (gyanítjuk, hogy resetelésre, de hogy, miért nem volt aktív esetünkben azt sűrű homály fedi) és végül a jó öreg EXIT, mellyel az OSD-t tüntethetjük el. Ennyi, és semmi több.
A tesztelést vegyesen játékokkal és demókkal ejtettük meg. A nagyméretű LCD monitor nem jelentett gondot. A megjelenítőbe épített hardveres átméretezés teljes képernyős módban is kiváló képet nyújtott. Míg azt kikapcsolva az eredeti felbontásban nézegethettük a monitor közepén árválkodó, apró méretű dobozban a történéseket. A digitális monitornak nem volt különösebb gondja a Mini VGA kimenetével, de itt-ott apró zajok előjöttek. Állóképeken vehető észre, mozgás közben nem. Ezt sajnos semmilyen, a monitor által felkínált finomhangolási módszerrel sem tudtam megszüntetni. A kép éles és tiszta volt ettől függetlenül. Valószínűleg egy CRT monitoron jobban vizsgázott volna az átalakított PAL jel. Ettől még kiválóan használható a Minimig LCD monitorokon és tévéken. A színek is jók voltak, bár a fekete kicsit fakó volt (és nem a monitor miatt, hiszen az más eszközről jóval erőteljesebb feketét jelenít meg).
A játékok és a demók kipróbálása vegyes eredményt hozott. Tíz játékból átlagosan 7–8 működött. Ezek sem mind tökéletesen. Grafikai hibák, hangrecsegések, egyéb anomáliák előfordultak. Lehetséges, hogy ha ugyanazon játék más-más verzióját is kipróbáljuk, akkor jobb átlagot kapunk. Például a Speed Ball 2-nek néhány grafikai eleme hibásan került betöltésre, de a játék ettől még kiválóan működött (le is nyomtam pár meccset gyorsan). A korábbi bemutató videókon tapasztalható ricegések és a *„bevág a raszter"* effektek nem voltak jelen egyszer sem. Szóval azok valószínűleg a videók rögzítési módszerei miatt látszódhattak így.
Demóknál rosszabb volt a helyzet. Ott tíz véletlenszerűen kiválasztott bemutatóból átlagban 6 működött. Ezek sem mind hibátlanul. A Decaying Paradise demó elején forgó logó és számok hibásan jelentek meg és végig az effektek nagy részében valamilyen megjelenítési hiba rontotta az összhatást. Meg kell jegyeznem, hogy ezt talán még semmilyen emulátoron nem láttam tökéletesen működni, talán csak a Nintendo Wiin létező egyik legjobb Amiga emun, ami sajnos a 0.4-es verzió után hamvába holt, mivel a fejlesztője nem foglalkozott vele tovább… kár érte. Sajnos kedvenc demóm a TRSI féle Megademo is elvérzett. A lemezcsere utáni első partnál kifagyott a Mini, akár hányszor is próbáltam újból és újból. Ez a lemezcsere dolog más programoknak sem mindig tetszett. Szóval többlemezes warek esetén vannak gondok.
A Workbench 1.3, az AmigaDOS-os ablakok, a Shell és az egérkezelés hibátlan. Élvezetes volt! Főleg a rossz Amigás egerek után egy modern egérrel csalinkázni üdítően hatott. A billentyűzet is teljesen korrekten van lekezelve. Az **AMIGA+AMIGA+CTRL** itt a **CONTROL+BAL ALT+JOBB ALT** kombó helyettesíti és tökéletesen működött minden helyzetben.
A gép hangtalan, hiszen nincs benne semmiféle mozgó alkatrész vagy hűtés. Szép csendben teszi a dolgát. A Crystal Case inkább szép, mint hasznos dolog. Nem védi a gépet a mechanikus behatásoktól vagy a portól.
Összességében az a véleményem, hogy a Minimig egy nagyon jó ötlet nem teljes értékű megvalósítása. Hiányzik belőle az a pár apró dolog, ami a sava borsát adná. Jó lenne több drive kezelés, hiányzik a hardfile kezelés, avagy több RAM és AGA támogatás. Én egy natív DVI kimenetnek is örülnék. Vagy a közel sem 100%-os kompatibilitás is nagyon bántó dolog számomra. Ha ehhez hozzáadjuk a vas mindenkori árát, akkor még csúfabb a kép. Közel ötvenezer forintnak megfelelő eurót kell kicsengetni érte.
A hibák és hiányosságok jó része egyszerű fejlesztéssel kiküszöbölhető lenne. Történt erre is erőfeszítés. Jakub Bednarski egy az eredeti PIC helyére illeszthető ARM kontrollert tervezett a Minihez. Ezzel megvalósult a több drive egyidejű jelenléte, a hardfile kezelés, több Chip RAM is aktiválható, gyorsabb lehet a végrehajtási sebesség a nagyobb számítási igényű programokhoz és az új firmware-ek miatt javult a kompatibilitás is. Sőt valamiféle AGA támogatást is rebesgettek, bár az úgy néz ki, hogy a szintén MiniMig alapokon fejlesztett FPGA Arcade nevű masina sajátja lesz majd. Sajnos az ARM kontroller kereskedelmi forgalomban tudomásom szerint nem kapható. Tesztpéldányt mi sem tudtunk szerezni. Valószínűleg csak közvetlenül a gyártó úriembertől vásárolható meg.
A gyári *„házat"* le is cserélhetjük. Egy olasz srác gyártott fekete és fehér színben nagyon remek, mutatós és teljesen zárt „dobozokat" a Minihez.
Ha összeadjuk a Mig alapárát, az ARM vezérlő és az új ház árát akkor egy olyan összeg jöhet ki, amely után az ember elgondolkodik azon, hogy nem érdemesebb-e egy A500-at venni pár ezresért vagy egy A600-at kicsit drágábban, mert ezek még így is jóval olcsóbbak, mint a Mini Amiga. Szóval, ha nyerek a lottón, veszek, de egyébként maradok a régi vasaknál és akkor megmarad az Amiga feeling is! Jó cucc ez, csak drága mulatság egy kelet európai Amiga fanatikusnak, mikor a „fejlettebb" nyugati országokban a minimálbér magasabb, mint az én rendes havi bérem. **dh1**

! Más vélemény

Ami engem illet, elég rég várok egy olyan új hardverre, amely „kiválthatja" ősinek is nevezhető gyűjteményem alappilléreit. Az Amiga 500-at. Azt a gépet, ami számomra a leginkább meghatározza, miért lehet életre szóló kapcsolat ember és gép között. Dennis Van Meeren is hasonlóképp gondolhatta, amikor belefogott a MiniMig projektbe. Hogy mindenki számára világos legyen, ez a vas NEM kimondottan önálló gép, custom chip-ekkel, stb. Ez egy hardveres emuláció. A CPU PLCC tokozású 68K, de minden fő funkció egy Spartan FPGA chip-pel van megoldva. A lap dizájnja kellemes, bár van néhány fájó pont e téren. Valószínűleg a kis méret miatt a lap minden oldala bővelkedik csatlakozókban. Emiatt nincs igazán eleje vagy hátulja a gépnek. A Mac Mini hasonló jellegű, ám azáltal, hogy egy oldalra van csoportosítva minden konnektor, az a rendszer igazán letisztult, ezzel ellentétben. Azután ott van például a bekapcsoló gomb hiánya, ami miatt igazán sufnituning szerű az egész. Ami a szoftveres oldalt illeti, én nem sok programot tudtam kipróbálni, de azok igazán szépen mentek, talán egy eset volt, egy demó futásakor, hogy előkerült pár grafikus hiba. Az SD kártyás diskimage-kezelés szépen működik, ami e kérdéskörben mindenképp megemlítendő, az a kissé fura, bár megszokható menü, valamint a meglepően hosszú selftest induláskor. Mindezen apró kellemetlenségektől többé-kevésbé könnyű eltekinteni, és cserébe egy remekül használható rendszert kapunk, ami ugyan közel annyiba kerül, mint anno egy eredeti A500, ám ezért az összegért vadonatúj rendszerünk lehet, amelyhez különböző házak és tetszőleges egér / billentyűzet is beszerezhető, és a huszonéves Commy-gyártmányokkal ellentétben, amiken már csúnyán meglátszhat az idő, ezek a darabok kifogástalanul működnek. **Reynolds**





FreeWheel: analóg kormány a Logic3-tól

A Logic3 nevű cég FreeWheel fedőnevű terméke bátran kijelenthetjük, hiánypótló helyzetben volt/van az Amiga-s kiegészítők palettáján. Több szempontból is eltér a megszokott irányítóktól. Az első és talán leglényegesebb sajátossága, hogy nincs rögzíthető talpa...! A második érdekessége a működési elv, amely gyakorlatilag egyenesen következik az előbbi jellemzőjéből, miszerint az irányok megadása a kormány meghatározott alaphelyzetéből történő elforgatásával lehetséges, ezeket a kitéréseket érzékelve küld az eszköz jeleket a programnak, amelyet eme csodával próbálkozunk meg terelgetni. Mit is kapunk a pénzünkért? Egy nem túl nagy pizzásdoboz méretű, igényesnek nevezhető csomagolást, amelyben egy színes információs lap, egy kiegészítő kártya és maga az eszköz foglal helyet. A dobozról maga a Forma-1 korábbi brit bajnoka mosolyog kedélyesen, feje fölött bemutatva győzelme ékes bizonyítékát. Mellette négy pontban összefoglalva sorakozik ékes angol nyelven, miért is oly egyszerűen nagyszerű újkeletű szerzeményünk. Végül a jobb alsó részében a doboznak megtalálható a controller (részlet). Mivel esetünkben egy, az Európai Unió területéről érkezett darabot van mód behatóbban tanulmányozni, így még az a nem elhanyagolható információ is rendelkezésre áll, miszerint 7.50 EUR-t kért el érte korábban valamely, Amiga kiegészítőkre (is) specializálódott kereskedés.

Miután nagy erőkkel megtámadtuk hát kis csomagunk valamely nyitható oldalát, ügyelve, hogy ne tépjük cafatokra azt, rövid idő múltán kezünkbe ragadhatjuk. A csomagban konkrétan semmi sincs, ami kézikönyvre emlékeztessen, ez is klasszikus Amiga-s hardver - bedugjuk és használjuk. A doboz külseje egyébként minden lényeges információt tartalmaz, az eszköz bonyolultsági foka pedig értelmetlenné teszi több oldalas kézikönyvek szerkesztését. Kézbe véve a kormányt eleinte szokatlan lehet, hogy nem a megszokott, talpas kivitellel van dolgunk, szerencsére nem egy nehéz darab és könnyen felvehető olyan testhely-



Ha valamire nem számítottam az Amiga-s játékélményeimet illetően, az az, hogy valaha is eljön a nagy pillanat, mikor igazi, analóg eszköz kerül kezeim közé, úgy, hogy nem egy átalakított pc-s irányítóval kell beérnem. Az igazsághoz persze az is hozzátartozik, hogy a 90-es években nem is igazán volt megszokott sem analóg, sem speciális irányítót használni, így a most következő controller valóban egyedülálló.

zet, ami nem zavaró hosszú játékidő alatt sem. A készülék használata egyébként annyit jelent, hogy a függőlegesen tartott kormányt előre / hátra billentjük (kb. 30 fokos szögig), illetve jobbra / balra forgatjuk (40-45 fokos szögben). Attól a pillanattól, hogy csatlakoztatva van, hasonlóan mint bármely más controller, ez is jeleket küld a gépnek, ha elmozdulást érzékel. Ennek mindössze annyi a jelentősége, hogy ha nem használjuk, mert pld. még csak a játék beállításait variáljuk, hatása lehet a menük kezelhetőségére. Erre az a jó megoldás, hogy használaton kívül alaphelyzetben tartva helyezzük el magunk mellett.

Végül lássuk, milyen programokkal lehet kipróbálni ezt a hangulatfokozót.

A megjelenésekor két programot javasolt a gyártó, egyik a legendás Microprose-féle Formula One Grand Prix, a másik a Gremlin által jegyzett Nigel Mansell`s World Championship. Ez utóbbival olyan szintű a kapcsolat, hogy nevezett úriember a gyári dobozról is derűs hangulatban mosolyog, távolba révedő tekintettel, miközben egy nagy aranyszínű trófeának magasba emelésével igyekszik biztatni másokat is hasonlóan kiváló eredményekre. Egy apró szépséghiba van ez esetben csupán, miszerint a programban a kezdeti néhány értékesítésre került darab esetében az analóg eszköz kezeléséért felelős rutin bugos. Erre maga a Logic3 hívja fel a figyelmet, bár a telefonszámon, amit megadtak, vélhetően már szükségtelen lenne érdeklődni a jó megoldást illetően. A bug annyi, hogy ha kiválasztjuk az analóg kontrolt és elkezdünk játszani, az autó folyamatosan balra tart, függetlenül attól, mennyire elkötelezetten igyekezünk azt másfelé terelni. Ha tehát valaki azt tapasztalja, hogy elmaradnak a várt sikerek, s mintha autója önálló életet akarna élni, valószínűleg ez a hiba oka.

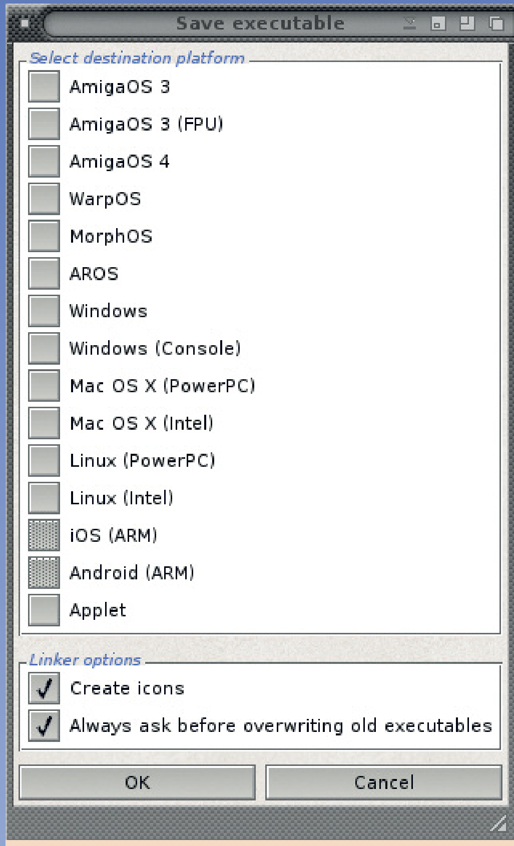
A másik program, az F1GP esetében nincs ilyen probléma, ott *„csak”* a milliónyi beállítási lehetőség okozhat némi galibát. Ha azzal próbálkozunk sikert sikerre halmozni, előtte ne felejtsük el bekalibrálni eszközünket. Nagyjából ennyit érdemes tudni erről a szerkezetről. Sajnálatos fogyatékossága, hogy nem infrás, mint a CDTV irányítója, talán ha tömegekhez eljut, lehetett volna egy második sorozat belőle ilyen megoldással. Kapcsolódó zavaró tényező, hogy nem működik együtt a QuickShot Footpedal-lal. Ha valakit azonban vonz egy eredetibb controller, ez például egyedi a javából.

Reynolds



Hollywood 5: „A végtelenbe és tovább!”

A magas szintű programozási nyelvek egyik hátránya, hogy a hardver és az operációs rendszer lehetőségeinek csak a nyelv – jelen esetben a Hollywood - által lefedett területeit hódíthatja meg a programozó. Ezek a területek egyben azt is meghatározzák, milyen célra alkalmazható programokat készíthetünk. Az interaktív multimédia alkalmazásokon túl a grafikai segédprogramokon át a játékokig készséges eszköznek bizonyult eddig is a Hollywood illetve a Designer.



Tobzódhatunk a célplatformok között

Az Infinity (Végtelen) jelzőt viselő Hollywood 5.0 ha nem is a végtelenbe, de jelentősen kibővíti eddigi cseppet sem szerény lehetőségeinket. Természetesen a *„végtelen”* jelző nem pusztán hangzatos reklámfogás, hanem a régóta várt plugin rendszer megvalósulását hirdeti. A jövőben ezután külső fejlesztések is bővíthetik a rendszert. Ez utóbbira példaként meg is jelentek az első kiegészítők, amelyek újabb videó, audió és grafikai formátumokat tesznek közvetlenül alkalmazhatóvá programjainkban. Remek megoldás ez arra a problémára is, hogy GPL vagy hasonló licence-cel rendelkező technológiákat használjunk, mivel a plugin forrása a Hollywood-tól függetlenül kezelhető.

Mielőtt azonban belemélyednénk ezen jelenleg még nem dokumentált lehetőség részleteibe, lássuk milyen egyéb újdonságokat hozott a Hollywood 5.0.

A HOLLYWOOD KIADÁSOK KRONOLÓGIÁJA

V1.0 – 2002 november 4.
V1.5 – 2003 június 19.
V1.9 – 2004 április 4.
V2.0 – 2005 december 30.
V2.5 – 2007 március 8.
V3.0 – 2008 január 26.
V4.0 – 2009 február 28.
V4.5 – 2010 január 2.
V4.8 – 2011 április 21.
V5.0 – 2012 február 12.

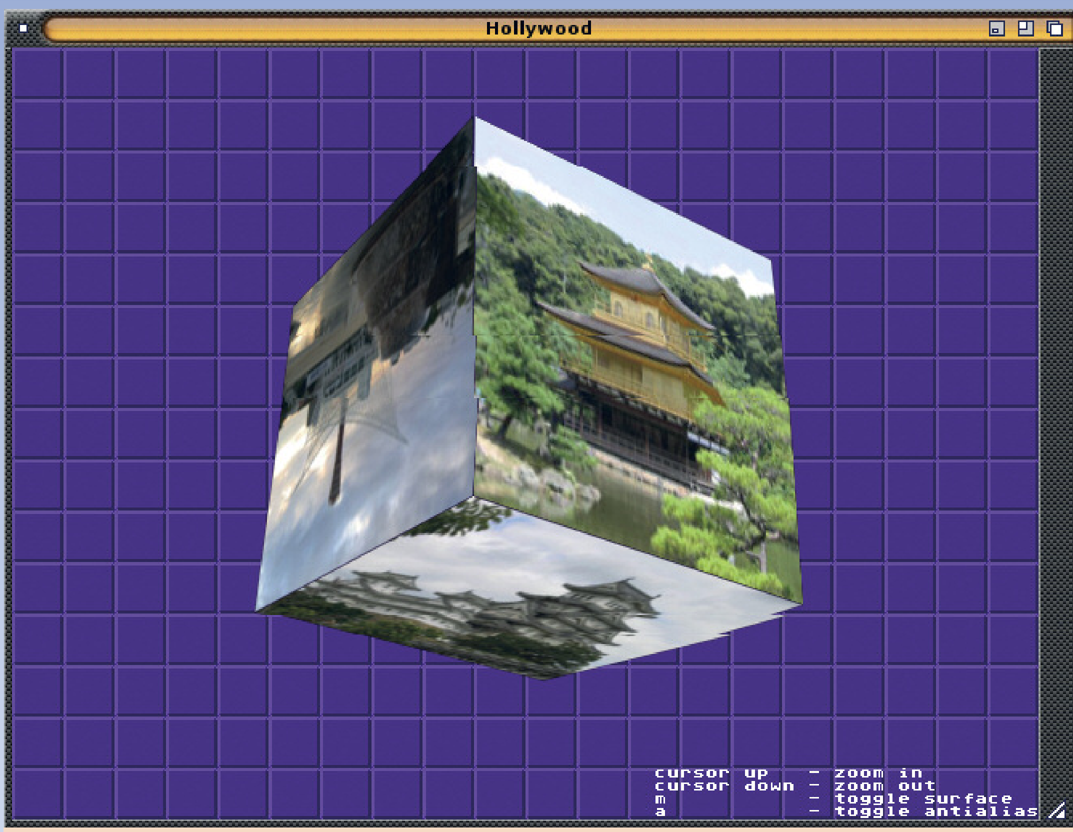
MOZGÓKÉPSZÍNHÁZ

Ha olyan szempontból vizsgálnánk a világ valamennyi mai személyi számítógépét, hogy számítási kapacitásának mekkora részét teszi ki filmek képkockáinak előállítása, azt hiszem nehezen tudnánk megkülönböztetni egy tévékészülék áramköreitől. A video fájlok elárasztották a netet, a merevlemezünket. Ezek alkalmazása a video lejátszó programokon kívül is hasznos lehet.

Az FFMPEG project libavcodec programkönyvtára egy plugin keretében került integrálásra a Hollywood video funkcióiba. Nemrég azonban megjelent egy Ogg Vorbis és Theora plugin is. Ezek segítségével az eddigi IFF animációk kezelése kibővült szinte valamennyi elterjedt formátumra. A videólejátszás elindítását követően programunk folytatja működését, így közben más feladatokat is végezhetünk, akár újabb videólejátszást is indíthatunk.

MI A VEKTOR, VIKTOR?

A 2D vektorgrafika tárgykörét is lefedettnek tekinthetjük ezúttal a Cairo integrálásának hála. Az eddigi polygonok mellett Bézier görbéket is használhatunk. Olyan új Brush (ecset) illetve BgPic (háttérkép) került bevezetésre, amelyek bitképe a képernyőre rajzoláskor készül el, tehát szabadon és minőségi problémák nélkül méretezhetőek. Ez a megoldás jelentősen gyorsabb, mintha saját Hollywood funkciókkal oldanánk meg a problémát.



Brush torzításokkal készült 3D kocka

VARÁZSLAT EZ?

Egyik első célja okán a Hollywood számos képáttűnési effektet tartalmaz, amelyeket egy ideje aszinkron módon képkockáról képkocára is használhatunk. A képeken végezhető grafikai képmanipulációs effektek tárházát azonban egy újabb külső fejlesztés az ImageMagick integrálása nyújtja. Ezek a grafikai alkalmazásokban szokványos effektek, mint a blur, sharpen, emboss, gamma, oilpaint, stb. Gondolom a Hollywoodban készült képnézegető alkalmazásokban hamar feltűnnek ezek a lehetőségek is.

BEHÁLÓZVA

Egy régóta várt és nehezen megkerülhető terület, a hálózatkezelés is végre elérhetővé vált. A teljes TCP/UDP kapcsolatokat kezelő funkciócsoport segítségével akár saját webszervert, hálózati adatbázis kapcsolatot, vagy multiplayer játékot is készíthetünk.

A CHIP RAM VISSZATÉR

Mivel semmi nincs ingyen, sok esetben a sebesség esik áldozatul más előnyért cserébe. A Hollywood grafikai műveletei a fade/crossfade effektek kivételével szoftveres megoldás-

HOLLYWOOD SZÁRAZ TÉNYEK

Az AmigaGuide doksi mérete: 1929257 byte
Példaprogramok darabszáma forráslistával: 80 db
A fejlesztők létszáma: 1 fő
Összes beépített komplex funkció: 629 db
Támogatott platformok száma: 14 db
Felhasználók száma: egyre több fő :)
HelloWorld program sorainak száma: 1 sor

sal kerülnek a képernyőre. Ez szabadságot biztosít a lehetőségek terén, ám így a GPU csak dísznek ül a gépben. A double bufferes képernyőkezelés lényege, hogy két képernyőt kezelünk a programon belül. Amelyiket kiraktuk a monitorra, arra nem rajzolunk. A háttérben lévő képernyőre kerül minden újonnan megjelenő grafika, majd elkészültével a két képernyőt kicseréljük. Főként játékokban, demókban találkozhatunk ezzel a megoldással. Az új Hollywood legalább 30%-os sebességnövekedést ért el ezen a téren, oly módon, hogy a két képernyőt a videómemóriában tárolja. Lehetőség van hardver brush (ecset) kezelésére is, aminek képernyőre kerülése szinte azonnali.
Sőt OS4-en ezeknek a brush-oknak a zoomolását és forgatását is a video hardver végzi.

HOGY AZ FPU SE UNATKOZZON

Aritmetikailag a Hollywood kizárólag a lebegőpontos számokra támaszkodik. Ráadásul belőlük is a 64 bitesekre. Programozás-technikailag ez nem egy elegáns megoldás, viszont így nem kell foglalkozni a változók adattípusával, sem túlcsordulásával. A nextgen Amigák PPC processzora megbírkózik ugyan a feladattal, ám a classic gépek 68k-s processzorát nem erre tervezték. Ugyanakkor a nagyobb 68k-s procik tartalmaznak, sok kisebb turbókártyán pedig külön megtalálható az FPU, amit ezentúl a Hollywood is tud használni. Kész programunk elkészítésekor a Classic 68k mellett, most külön FPU-ra optimalizált változatot is készíthetünk, jelentős sebességnövekedéssel.

KAPCSOLATBAN

Arexx porton keresztül eddig is volt lehetőség több egyszerre működő programunk közti kapcsolatra, ám ez csak Amigára korlátozódott.

Újdonság most a CreatePort() és SendMessage() funkciókkal megvalósított üzenetküldés, ami minden platformon elérhető.

IHOLLYWOOD ÉS HOLLYWOODROID

Hab a tortán, hogy az Amigán Hollywoodban készült programjainkat szinte bármilyen más platformon futtathatjuk. Ez a mutatvány pedig minden évben továbbfejlődik. Ugye az összes Amiga platform mellett van a windóz, az OS X, a Linux és most az ARM procin futó iOS és Android is felkerült a repertoárra.
Sajnos ez utóbbi rendszereken különböző jogi korlátozások miatt csak az AirsoftSoftwair segítségével van lehetőségünk megjelenni. A teljességhez ezen a téren hozzá tartozik, hogy Androidon egyelőre nincs hang, ám egy frissítés feltehetően orvosolja majd a hiányosságot.



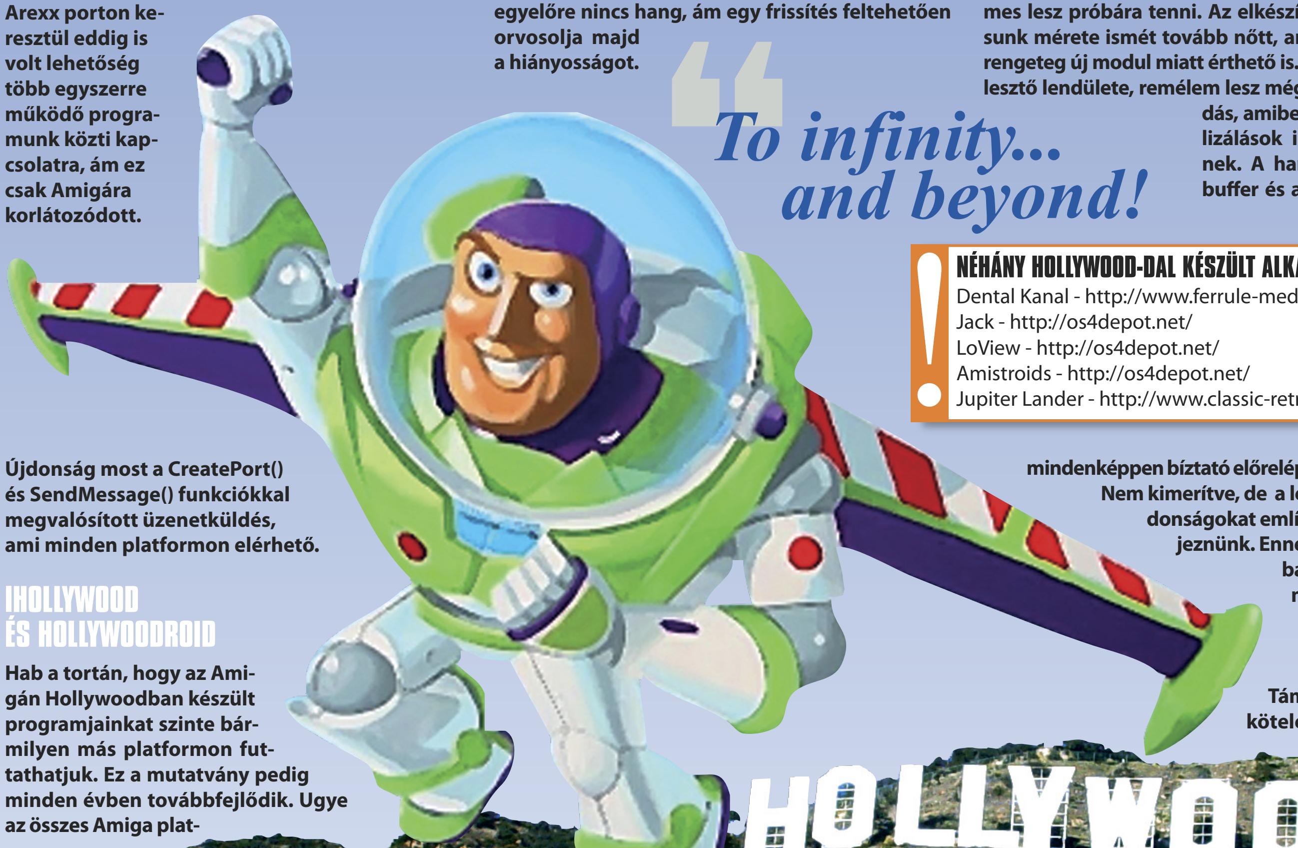
Számtalan példaprogram segítségével mérhetjük fel a Hollywood tudását: például ablak alpha csatornával

To infinity... and beyond!

A mobil platformok erősödő támogatását jelzi, hogy a képernyő vízszintes vagy függőleges állapotát is lekérdezhetjük egy függvénnyel.
Várhatóan a következő Designer-ben megjelenik majd az újdonságok egy része. A video lejátszással felvértezve egy nagyon komoly, bárki számára használható alkalmazást kapunk majd belőle, amit érdemes lesz próbára tenni. Az elkészített alkalmazásunk mérete ismét tovább nőtt, ami a belepakolt rengeteg új modul miatt érthető is. Ha marad a fejlesztő lendülete, remélem lesz még számos új kiadás, amiben majd optimalizálások is megjelenhetnek. A hardveres double buffer és az FPU kezelése mindenképpen bíztató előrelépés ezen a téren.
Nem kimerítve, de a legfontosabb újdonságokat említve kell itt befejeznünk. Ennél dinamikusabban fejlődő alkalmazást egyelőre nem találunk napjainkban Amigán. Támogatása szinte kötelező! Lázi

NÉHÁNY HOLLYWOOD-DAL KÉSZÜLT ALKALMAZÁS

Dental Kanal - http://www.ferrule-media.no/
Jack - http://os4depot.net/
LoView - http://os4depot.net/
Amistroids - http://os4depot.net/
Jupiter Lander - http://www.classic-retro-games.com/





A Commodore totális víziója a jövőről

Régi vágyam volt a Commodore cég 1991-es kiadású konzol gépének, a CDTV-nek a beszerzése. Hardver szempontból a nagy kedvencem, egy OCS grafikai képességekkel rendelkező AMIGA 500, 1.3 KickStart rom, 1MB chip ram lakik benne, néhány plusz custom chip és egy SCSI CD-ROM társaságában. Fekete színű szabvány méretű HiFi házban kapott helyet, előlapján gombokkal, kijelzővel, infravörös távirányítóval, szóval az egész kívül-belül egy csoda. Direkt vettem hibás példányt, ha tökéletesen működne (esetleg garancia címkés), akkor nem tudtam volna mire fogni azt, hogy még a megérkezés napján szétszedem.

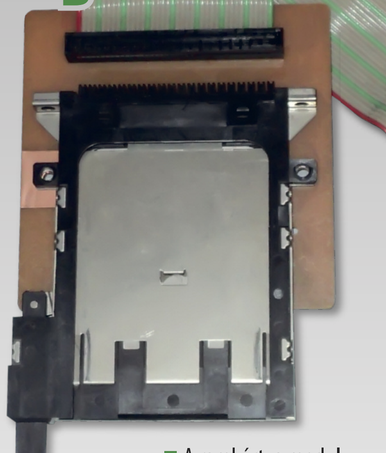
Megérkezett Lipcséből a csomag, persze vehettem volna itthon is alkatrészeket a meglévő romokhoz, de ez a fotók alapján annyira szép, szinte karcmentes állapotban volt, hogy nem bírtam neki ellenállni. Kaptam hozzá gyári demó cd-t, fekete színű Caddy-t (ezek még nem tálcás CD-ROM-okkal működnek, egy műanyag tokba kell a cd-t tenni és úgy passzol a mechanikába) és egy (mint utólag kiderült) tökéletesen működő távirányítót.

Kinézete alapján nem is nagyon hittem el, hogy a gépezet hibás. Bekapcsolás után felpörgött a CD-ROM, és egy fél másodpercre felvillanó vékony zöld csík jelent meg a képernyőn, majd újra bootolt. Betettem egy audió CD-t, a play gomb masszív nyomkodásakor sikerült 2-3 másodpercnyi zenét hallanom, majd szegény masina ismét újra indult. Hát ennek fele se tréfa, itt szétszedés és javítás lesz. Figyelem, az asztali AMIGA gépek olyan belső tápegységet tartalmaznak, ahol közvetlen kerül a „kezünk ügyébe" a 220V-os váltóáram! Szétszerelés előtt áramtalanítani kell! Leszerelt burkolattal csak az próbálgassa áram alatt az ilyen eszközöket, aki oda tud figyelni az érintésvédelemre (vagy még az se tegye)!

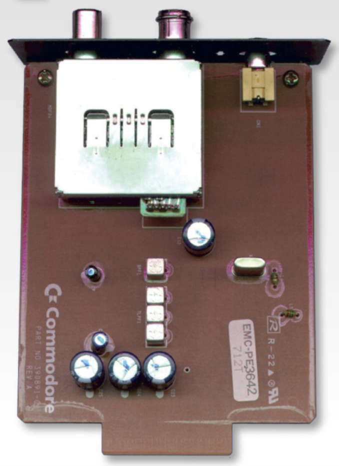
Két csavar hátul, négy pedig oldalt tarja a burkolatot, ami úgy jön le az előlap feszegetése nélkül, hogy a végén megemeljük, felnyitjuk, és hátrafelé lehúzzuk.

A hibakeresés és javítás nem volt egyszerű. Bár az alaplapja soha nem volt kiszerelve (ebből következően más alkatrésze sem), ezért nem gyanakodtam komoly hibára. A chipek környékén volt nyoma egy kis matatásnak. A Denise ütközésig volt a foglalatába préselve. Az Agnus foglalatának érintkezői meg voltak feketedve, ki tudja mitől. A gép belseje gyakorlatilag pormentes, az árnyékoló lemezeken rozsdafoltnak nyoma sincs. Minden custom chipet (foglalatos IC-k) kiszedtem, ahol szükséges volt, megfújkáltam kontakttisztító spray-vel a foglalatát és óvatosan újra visszatettem. Az érintkezési problémák a lemezes IC foglalatoknál idővel gyakoriak. Nem javaslom senkinek, hogy bármely PLCC foglalatos chipet (Agnus, DMAC) speciális kiszedő csipesz nélkül próbálja meg kivenni a foglalatából! Nem megfelelő szerszám, vagy erőltetés hatására a foglalat elrepedhet (cseréje meglehetősen körülményes), vagy eltörhetjük a chip lábát!

Az eredeti chipekkel sikerült két boot hiba képernyőt előcsalnom, a kék (custom chip hiba), ezt követően zöld (chip ram hiba). Kicseréltem a Denise-t (grafikáért felelős egyik chip), ekkor már csak egy hiba képernyővel találkoztam, a zölddel. Ez lehet az Agnus foglalatának hibája, vagy a chip ram tényleges hibája. Nem volt itthon 8 darab 256kx4-es ZIP ram chip, nem próbálkoztam tovább (a hibás alaplap felélesztése már egy másik történet), a komplett alaplap csere mellett maradtam. Aki teheti (én sajnos nem tehettem) ne bontsa le a frontpanel csatlakozóit! Úgy lehet kíméletesen lebontani, hogy egy vékony műszerész csavarhúzóval segítünk a vezetéknek a fém horonyból kiakadni. Aki kitépi, levágja, az magára vessen! Ha megtörik az ónozott végű vezeték, nem lesz könnyű visszaszerelni (a módszer ugyanaz, ami a kivételnél). Nem megfelelő érintkezést könnyű észrevenni, a kijelzőn nem látszódnak egyes digitek, nem megy a reset gomb, vagy az infra távirányító érzékelője.



■ A ramkártya modul

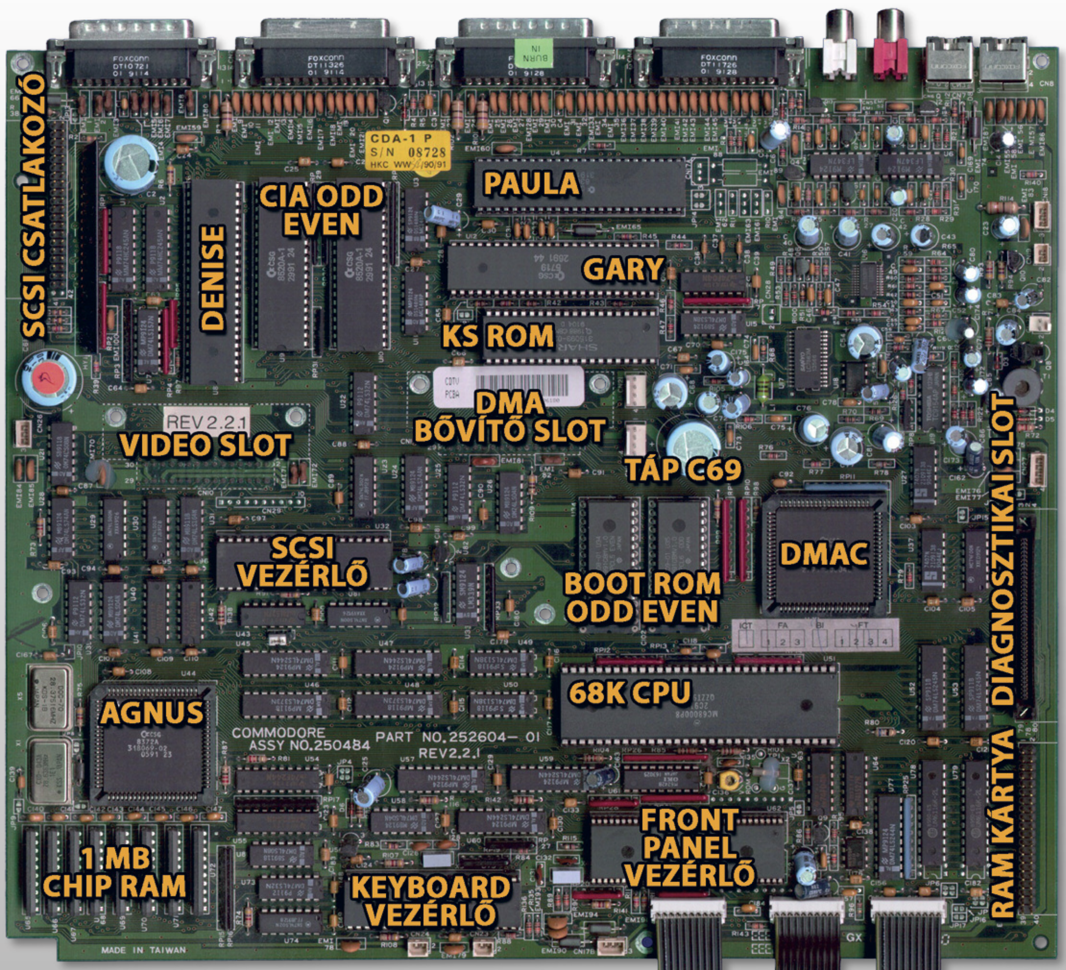


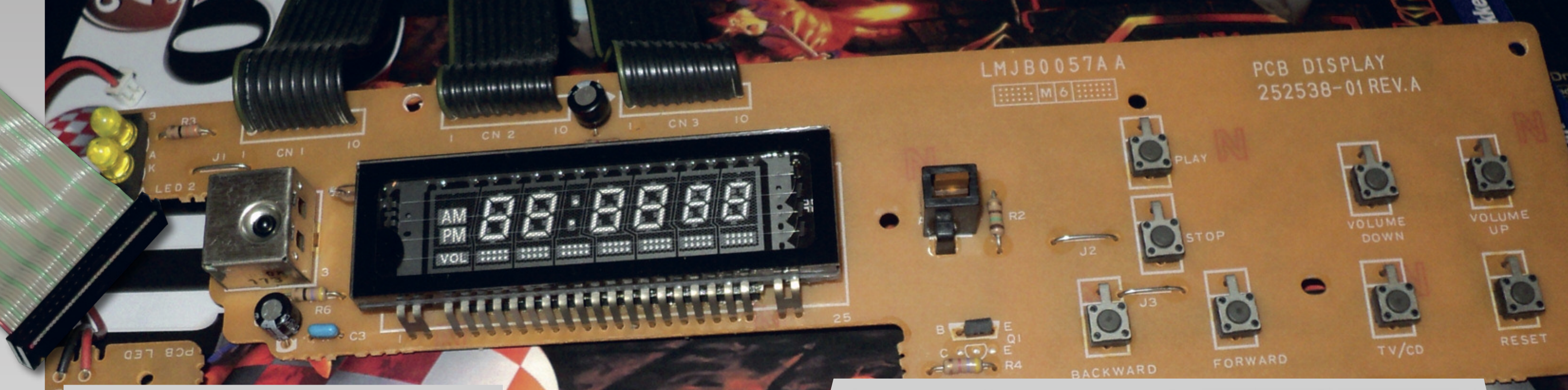
■ Az RF modulátor modul

Azon gondolkoztam, hogy vajon melyik AMIGA HW oldal mond igazat? Az egyiken azt olvastam, hogy a CDTV Rev 2.2.1 alaplapja ECS chipeket és 2.04-es KS-t tartalmaz, a másikon pedig azt, hogy minden CDTV OCS chipekkel és 1.3 KS-el szerelt. Mindkét alaplapom Rev 2.2.1, OCS chipek vannak benne, a KS verziók pedig eltérnek. A CDTV-ben három ROM IC van, egy KS ROM (ettől nem kell félni, ez szabványos az A500, A2000-éval) és két a mikrokontrollerekhez – cdrom-hoz kapcsolódó Boot ROM (ebben található pl. a CDTV boot animációja), tettem be mindegyikből újabbat.

A hátsó takarólemezen találtam egy fúrt lukat, annyi baj legyen, legalább a csere alaplapról a hackolt KS váltó kapcsolóját szépen ki tudtam vezetni hátulra, így a gépezet használható lett CDTV és AMIGA 500 üzemmódban is.

A külső floppy csatlakozóra került egy CD-1411 fekete színű külső floppy (szintén javított), így cdrom-ról és floppyról is lehet tolni az ipart. A kompatibilitása elég jó, azok az alkalmazások nem mennek, amik ragaszkodnak az 1.3 KS-hez, vagy nem szeretik a fix 1MB chip ram-ot. A feltámasztás sikeres volt, boldogan vettem birtokba az új szerzeményem és megnyugtathatok mindenkit 2012-ben is ugyan olyan jó érzés használni egy CDTV-t, mint 1991-ben volt.





■ A frontpanel infraérzékelővel és a mátrixkijelzővel

Néhány tapasztalat és vélemény a CDTV-vel kapcsolatban:

● A CDTV-hez speciális csatlakozójú billentyűzet (mini DIN 5pin) és speciális egér (mini DIN 4pin) tartozik, szabványos joystick port-ot nem tartalmaz.

● A zárlatvédelem kiváló, barkácsoláshoz egy marék olvadóbiztosíték beszerzése ajánlott, a tápegységben kettő található (T3,15A 250V és T5A 250V).

● Hála a tervezőjének, nem került bele akkumulátor (se az alaplapra, se a frontpanelre), áramszünet esetén újra be kell állítani az órát.

● A frontpanel elektronikája úgy került kialakításra, hogy a zöld power és a sárga cdrom aktivitást jelző ledeket könnyű lecserélni más színűre (például kékre).

● Ha kivesszük az RF-Video modult (ami egy külön kártyán foglal helyet hátul) akkor a videó jel nem kerül rá a 23 pines RGB port-ra, ez egy CDTV sajátosság.

● A beépített CD-rom mellé sajnos nem köthető közvetlenül HDD, nagyon nagy hiba, pedig elég ütőképes masina lehetne egy háttértárral.

● Külön SCSI kártyával lehet HDD-t telepíteni a gépre (ami elég ritka kiegészítő), vagy 68K foglalatos IDE vezérlő lehet a megoldás.

● A gyári 1MB CHIP Ram elég kevés, csak az Agnus (max. 2MB chip ram) és 68K (max. 8 MB FAST Ram) foglalaton keresztül tudunk memóriát bővíteni.

● A CDTV is alkalmassá tehető a WHDLoad használatára, követelményei, HDD, 2.x KS rom, legalább 2MB ram (inkább több) és egy 68010-es CPU ajánlott.

● Az OCS Denise grafikai chip egy mozdulattal lecserélhető ECS Super Denise-re.

● Az alaplapon található 80 pines diagnostic slot, ide nem készült turbó kártya.

● A CDTV kialakítása kevés lehetőséget ad CPU bővítésre, a burkolat és az alaplap között mindössze másfél centi hely van.

A CPU a front panellel párhuzamosan (a megszokott merőleges helyett) került elhelyezésre. A tápvonalak az alaplap közepén csatlakoznak (C69 kondenzátor is útban van) ezért a legtöbb 68K CPU foglalatos turbókártya nem helyezhető el a doboz szétvágása nélkül. Ez alól kivétel az ATARI-hoz készített 68K CPU turbók, a PAK68-1 CPU kártya, a 14MHz-s AMIGA 68K turbó és a Turbo CD nevű 68020-as CPU kártya, ezek beférnek faragás nélkül, de sajnos nincs rajtuk se FAST Ram, se HDD vezérlő.

SzörG



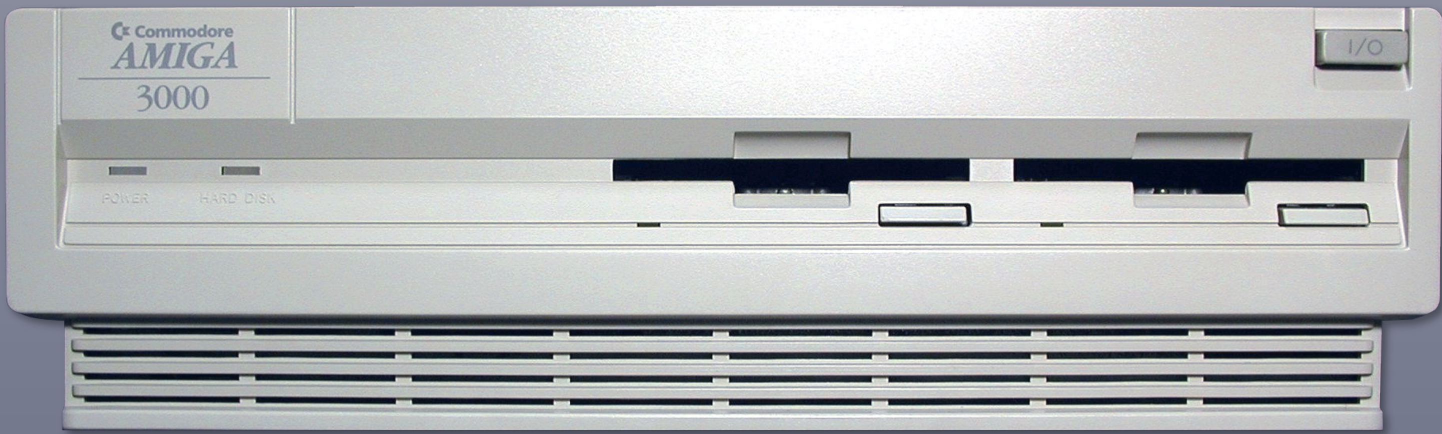


■ Indításkor gyönyörű főmenű fogad minket





■ A Commodore Dynamic Total Vision (CDTV) teljes pompájában a korabeli reklámfotón



Egy Commodore Amiga 3000 élesztése

Anno 1994 nyarán, a GURU táborban láttam életemben először működő A3000-est. Nem emlékszem már, hogy kié volt (talán Aurum tartott rajta raytrace grafika bemutatót)? Az biztos, hogy a közelébe férkőzni is nehéz volt, akkora volt a tolongás körülötte, nem hogy odaülni mellé... arról álmodni sem mertem (dehogy is nem, csak nem kapkodtam vele)!

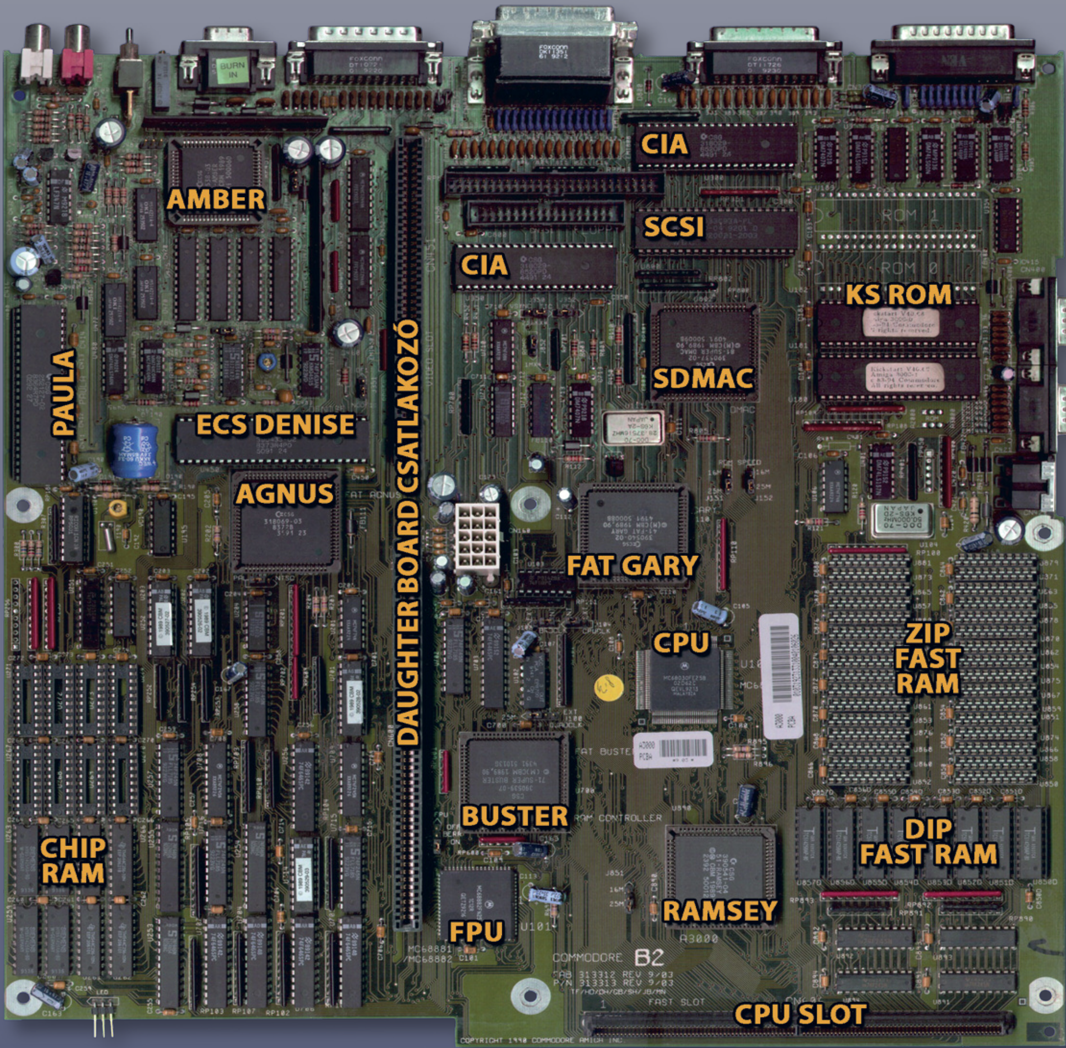
Mit érdemes erről az általam legendásnak tartott gépről tudni? Az AMIGA 2500-nak (AMIGA 2000 + A209x SCSI vezérlő + A2630 CPU kártya) egy átgondoltabb, kisebb, és olcsóbb kiadásáról beszélünk.
Az alaplapjára QFP tokozású Motorola 68030 16MHz, illetve 25MHz sebességű processzor és vele azonos sebességű PLCC tokozású 68882 FPU került (16MHz-s változatban 68881 FPU).
Számos új custom chippel bővítették, FAT GARY (32bit-es címdekódoló, buszvezérlő), FAT BUSTER (Zorro III képes buszvezérlő), RAMSEY (RAM és DMA vezérlő), SUPER DMAC (disk és I/O vezérlő).
Integrált SCSI vezérlő került bele.
A 68030 CPU bővítőkártya nélkül 16MB 32 bit-es RAM-ot képes kezelni (a FAT AGNUS további 2MB CHIP RAM-ot).
Grafikai képességeit az ECS (Enhanced Chip Set) DENISE garantálja, az AMBER chip jóvoltából scandoubler lehetőséget is tartalmaz, így RGB és VGA monitorral is használható.
Gyári operációs rendszere a Workbench 2.04 volt.
Nagyjából egy éve vettem egy hibás AMIGA 3000-et, azért hibásat, mert működött, ha jól emlékszem 2003-ban láttam utoljára itthon hirdetni. Az elhalálozás "valamilyen" zárlat miatt következett be. Ennek okán valami szaki az összes kondenzátor kiszedte belőle (meg kell hagyni meglehetősen szépen dolgozott). Az alaplap és a ház a korához képest szép állapotban vannak, viszont tápegység, front panel LED és floppy drive nem volt hozzá. Átvételkor persze örültem, mint majom a farkának, akkor még nem gondoltam, hogy a javítása közel egy évet vesz majd igénybe.
Első kérdés, ami felmerült bennem, az volt, hogy milyen kondenzátorok vannak egy AMIGA 3000-es lapon? Megkerestem az interneten a schematics-ot, de legnagyobb rémületemre az alkatrész listában csak a kapacitás volt feltüntetve, ügyesen mellőzve a gyári feszültség értékeket. Nem volt kedvem a harminckét kondenzátort egyesével beazonosítani a rajzokon, kikeresni a feltüntetett „átfolyó áramot" (már ha fel van tüntetve mellette) és szorozgatni. Nem véletlenül voltak pont azok a gyári értékek kitalálva. A megoldás végül is az lett, hogy kerestem egy másik A3k alaplapot (hónapok teltek el) és kölcsönkértem pár napra, amíg összeírogatom a hiányzó alkatrészek értékeit. Az alaplap interneten fellelhető fotójára feltettem a szükséges értékeket feliratként és egy listát is készítettem hozzá, hogy biztosra menjek. Majd átsétáltam egy elektronikai alkatrészboltba és megvettem a szükséges kondenzátorokat. Ha netán valaki szintén ilyen helyzetbe kerül (bár ennek kicsi a valószínűsége), közreadom az alkatrészek listáját.
Fél év szünet következett... Hiába kerestem, nem találtam tápegységet a géphez. PC-s táp befaragásába nem volt kedvem belefogni (azóta már találtam rá egy ügyes megoldást, ami a kevés hely ellenére is jó). De egyszer csak rám mosolygott a szerencse, találtam egy vadonatúj tápegységet az eBay-en. Postaköltséggel együtt nem volt olcsó, de ha egyszer a lustaságom miatt nem volt rá más megoldás...
Elkezdtem beforrasztani a kondenzátorokat, a lukgalvánok egy része korrektül ki volt tisztítva, de a C166-al rendesen meggyűlt a bajom. Ugyanis a Com1–Com2 csatlakozók fém alkatrészeinek hőelvezetése akkora, hogy egyszerűen nem tudtam annyira felmelegíteni a benne lévő ónt, hogy a lukat ki tudjam tisztítani kiforrasztó szalaggal. A lapot szétégetni pedig nem szerettem volna. Bár ez a nyomtatott áramköri lap nem többrétegű, csak kétoldalas, tehát a szakadások kihuzalozása relatíve egyszerű lett volna. Nem vacakoltam azzal az egy lukkal, a kondenzátor egyik lábát rövidebbre vágtam és ráforrasztottam a forrpont tetejére. A beforrasztott kondenzátorokat nem ültettem le teljesen a lapra, sőt direkt hosszabbra hagytam a lábaikat. Így nem lett szép (sőt kifejezetten ronda), de ha esetleg húsz év múlva ismét cserére kerülne a sor, akkor a körülményes kiforrasztás és tisztítás helyett elegendő lesz egy csípőfogót használni és a lábra már forrasztható is az új kondenzátor.
Ezt követően az asztalon összeállítottam a gépet (nem győzöm elégszer hangsúlyozni, érintésvédelmileg nem követendő a példa). Elindítottam, a tápegység ventilátora kicsit felpörgött, egy vékony szaggatott fehér vonal jelent meg a monitoron, majd minden megállt, fekete képernyő. Hm, vajon mi lehet a további hiba?
A tápegység nem lehet rossz, mert terhelés nélkül bekapcsolva elindul és működik. Hibakeresgélés és próbálkozás közben rájöttem, hogy az AMIGA 3000-es REV 9/01 alaplapjának az indító képernyőkig (sötétszürke, világosszürke, fehér, vagy a megfelelő színű hibaképernyő) történő eljutáshoz nincsen szüksége a SCSI lezáró ellenállásokra (pl. RP802), sem a daugther board-jára. Végül is arra jutottam, hogy a foglalatos chipek kivétele (és a foglalatok kontakttisztító spray-vel történő tisztítása után), valamint a szintén foglalatos (nálam az) 28,37MHz-es kvarc oszcillátor ismételt visszarakása után a lap azonnal elindult. Valószínűleg az AGNUS nem kapta meg az indulásához szükséges jeleket.
Érdemes tudni, hogy a 25MHz 68030 CPU/25MHz 68882 FPU „kombó" nem hajtható meg 16MHz-en, tehát a jumperek (J100-J104) megfelelő beállításait le kell ellenőrizni bekapcsolás előtt. 16MHz-es módban a gép sárga



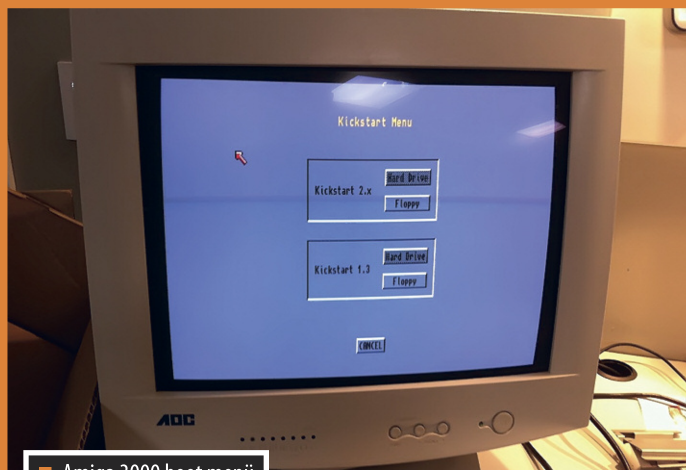
Megvan minden?

Alaplapi számozás	µF	V
C454	470	16
C493	470	16
C482	470	16
C433	22	35
C441	22	35
C408	47	16
C404	4.7	35
C407	47	16
C416	470	16
C460	470	16
C190	4.7	35
C167	47	16
C163	47	16
C164	47	16
C318	22	35
C317	22	35
C166	47	16
C162	47	16
C160	470	16
C178	100	16
C423	470	16
C168	47	16
C169	47	16
C112	47	16
C173	47	16
C171	47	16
C175	47	16
C107	22	35
C105	22	35
C899	47	16
C165	47	16
C113	22	35

■ Alkatrészlista A3000 felújítóknak



képernyőt produkált és folyamatosan újraindult.
Beindítás után a következő probléma az volt, hogy a REV 9/01 minimum 1MB CHIP RAM / 1MB FAST RAM-mal hajlandó a boot folyamatban a KickStart menün túljutni. Ha ez nincs (nálam a FAST RAM hiányzott), akkor erről egyértelmű hibaképernyőt kapunk „Error can't get memory! Reboot system." felirattal. Ennek örömére először 8db (44256 DRAM) DIP RAM IC-t tettem az erre rendszeresített foglalatokba (valószínűleg az egyik IC hibás lehetett), nem javult a helyzet. Egyszerre nem használható a DIP FAST RAM és a ZIP FAST RAM (tehát vagy az egyiket használjuk, vagy a másikat). A 32 darab ZIP foglalatot nyolcasával (a BANK0-val kezdődően) kell feltölteni. 512Kb méretű ZIP ram-okból azonos sebességűeket illik bele tenni, ellenkező esetben GURU üzenetet kapunk (pl. 80000003) és a gép csak abban az esetben indul el, ha kikapcsoljuk az Early Startup-ban a CPU cache-t (már ha van Early Startup, pl. az 1.4 KS ROM-ban nincs).
A gyári V1.4 Special Kickstart ROM-okkal szintén meggyűlt a bajom, mert nem tudtam hozzá SuperKickStart lemezt készíteni (itt a KS egy része külső adathordozóról töltődne be és a megfelelő ROM képet égen-földön nem találtam hozzá). Ennek hiányában csupán az „Insert Super-Kickstart disk in drive DF0:" feliratban gyönyörködhettem. Ezt rövid úton kicseréltem a KickStart 3.1 AMIGA 3000-es változatára (ahhoz nem kell Super Kickstart floppy lemez).
Ismét sikerült egy hosszú évek óta szekrényben álló masinát feltámasztanom és működésre bírnom. Végezetül össze is raktam a gépet, minden eddig elcsomagolt alkatrésze a helyre került, kapott egy 4GB-os SCSI HDD-t és feltelepítettem rá egy Work-

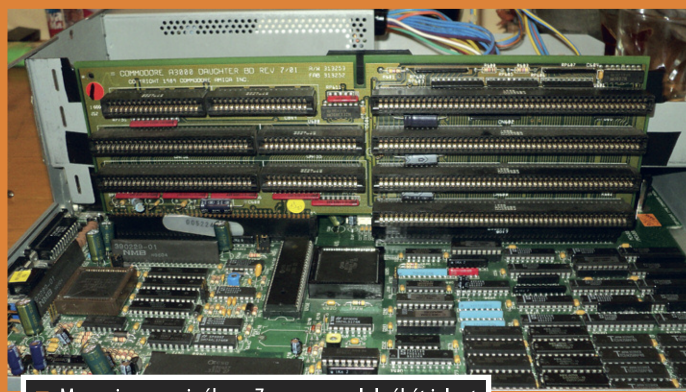


■ Amiga 3000 boot menü

Bench 3.1-es operációs rendszert. A méretes floppy meghajtó (a magassága és a kiadó gomb formája is egyedi) és a front oldali LED panel (Power és Hard Disk visszajelző) pótlása, pár Zorro kártya beépítése, valamit a komplett rendszer „belakása" már folyamatban van... SZörG



■ Szinte újszerű hátsó fertály



■ Mennyi, mennyi róka: a Zorro spanyolul rókát jelent

DEMOLÓGIA 1. rész

Üdv mindenkinek az Amiga Mánia soron következő Demológia rovatában. Bízom benne, hogy legutóbbi irományom hasznára vált az olvasóinknak, igyekszem továbbra is tartani a kijelölt irányt, hogy a demózás fogalmait és technikáit felszínes módon ugyan, de megismertessem azokkal, akik ugyan nem tudják, de kíváncsiak arra, mitől és hogyan történnek azok a csodálatos dolgok a képernyőn.

Erre az alkalomra egy nagyon közismert csapat, a Silents egyik remekül sikerült alkotását választottam, melynek címe: Global Trash.

Meglehetősen bőséges keretből válogathat az ember, ha egy remek demó-t szeretne kiválasztani, ami természetes, hiszen az Amiga talán legnagyobb erősségéről van szó. Hogy miért pont ez akadt fenn a rostán? Nehéz dolgom lenne, ha konkrétan meg kellene válaszolnom. Talán annyit mindenképpen elmondhatok, hogy a klasszikus demó elemek nagyszámú és igényes jelenléte különösképpen alkalmassá teszi egy ilyesfajta elemezgetésre.

Mik is ezek az *„elemek”*? Csak szép sorjában. Elsőként meg kell említeni a demó elején a szinte nulla töltési időt. Nagyon ügyes trükköt vetettek be, melyre az összes trackloader-es demó képes lenne, de másutt ezt nem nagyon használták ki. A trackloader fogalmára hamarosan még visszatérek.

Szóval itt egy demó, amelyben a zene a floppy fej egyetlen kattanása után felhangzik. *„Ezt meg hogy csinálták?”* Ez volt nekem is az első kérdésem. Nos, nagyon egyszerűen, csupán kiaknázták a tracker zeneformátumok egy fontos tulajdonságát, valamint a trackloader nevű, akkoriban teljesen mindennapi lemezkezelést.

Nézzük elsőként a zenét. Tudni kell hozzá, hogy a trackeres zenék adattárolás szempontjából, a kottából és a digitálisan mintavételezett hangokból állnak. A kottát senki ne úgy képzelje el, mint egy énekkönyvben. Ez a kotta minden csatornán egyidejűleg egyetlen hangminta, vagyis sample sorszámát tartalmazza, valamint a hangmagasságot plusz némi extra kódot a különböző effektekhez. Képzeljük el a következőt: egy zenénk van, melynek az első öt másodpercében csupán az első hangmintát szólaltatjuk meg, méghozzá loopolva, vagyis végtelenített módon. Mivel a kotta úgy is lejátszható, ha nincsenek a hangminták még beolvasva a memóriába, simán megfejthető, hogy tudták ezt összehozni. Az első másodpercben betöltik a program indításához szükséges kódot, a zene kottáját és az első hangmintát. Ezután rögtön játszani kezdik a zenét, ami meg is szólal, mivel a következő néhány másodpercben csak az első hangmintát használja a kotta, aztán mire a többire is sor kerül, addigra a floppy szépen beolvassa azokat is. Így azt a hatást érhetjük el mintha egy összetett és változatos zene egyetlen másodperc alatt töltődne be.

Az igazság az, hogy van erre másik mód is, nevezetesen az első kottalapot, nevén nevezve patternt külön zeneként ki kell menteni, majd ezt beolvasni és lejátszani, miközben a tényleges mod a háttérben betöltésre kerül, majd kellő időzítéssel átváltani rá. Az igazat megvallva nem tudom melyiket használták a mi esetünkben, de ismerve a Silents munkáit, én az elsőre voksolnék.

Aztán arra is ildomos volna kitérni, hogy lehet az, hogy míg a Workbench lemez még a startup-sequence lelövésével (Ctrl+d) is 5 másodpercig vakaródzik, addigra itt már az első effekten is túljutunk. Itt jön képbe az a bizonyos trackloader, melyen ma már inkább mosolyognak, vagy épp bosszankodnak, annak idején viszont bizony ez tette lehetővé a teljes uralmat az erő(források) felett.

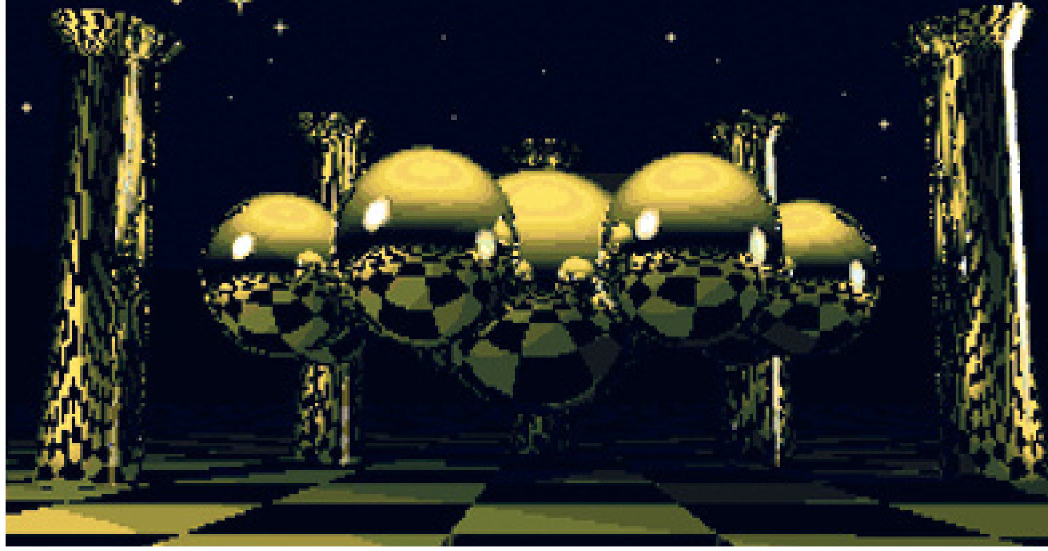


Aki formázott már floppy lemezt kedvenc Amiga gépének valamely meghajtójában mondjuk X-Copy alól, az biztosan észrevette, hogy lehetőség van – többek között – DOS és NoDOS lemez létrehozására. Az első olyan formátum, hogy rajta keresztül kommunikálhatunk az operációs rendszerrel, vagyis van egy DOS ablakunk, egy kurzorunk, sőt még egy egér pointerünk is. A NoDOS lemez esetén ez nem játszik, ott valóban egy tök üres lemezt kapunk vissza. Persze mit sem érne az egész, ha az Amiga nem tenné azt, amit, nevezetesen a lemez behelyezésekor megtörténő úgynevezett Bootblock beolvasását. Mivel a DOS támogatása nélkül magunknak kell az adatok beolvasásáról gondoskodnunk, itt kell elhelyezni egy











beolvasó rutint, mely a már említett DOS hiány miatt nem név alapján dolgozik, hanem a lemezen található sávokat sorszámuk alapján kezeli, az pedig, hogy ebből mi a zene, illetve grafika, azt a programban "tudni" kell. Ennek a lemezkezelési módszernek kétség kívüli hátránya ez, hisz mindent tulajdonképp bele kell hardcode-olni a programunkba. Viszont a DOS nélkül több RAM maradt szabadon a gépben, és több hely a lemezen. És ez akkoriban fontos volt, mert kellett bizony az a kapacitás, hogy minél több menő dolog beleférjen a demóba.

Márpedig itt van tartalom rendesen. Álljon itt egy felsorolás a teljesség igénye nélkül, majd néhányra külön visszatérünk.

Speciális csillagrutin BoB-okból, vektorgrafikával párosított pixel grafikai elemek, animált karakterkirakó rutin, speciális vektor objektek, egész képernyős GlobalTrash grafika, ray-tracing animáció, RGB plazma.

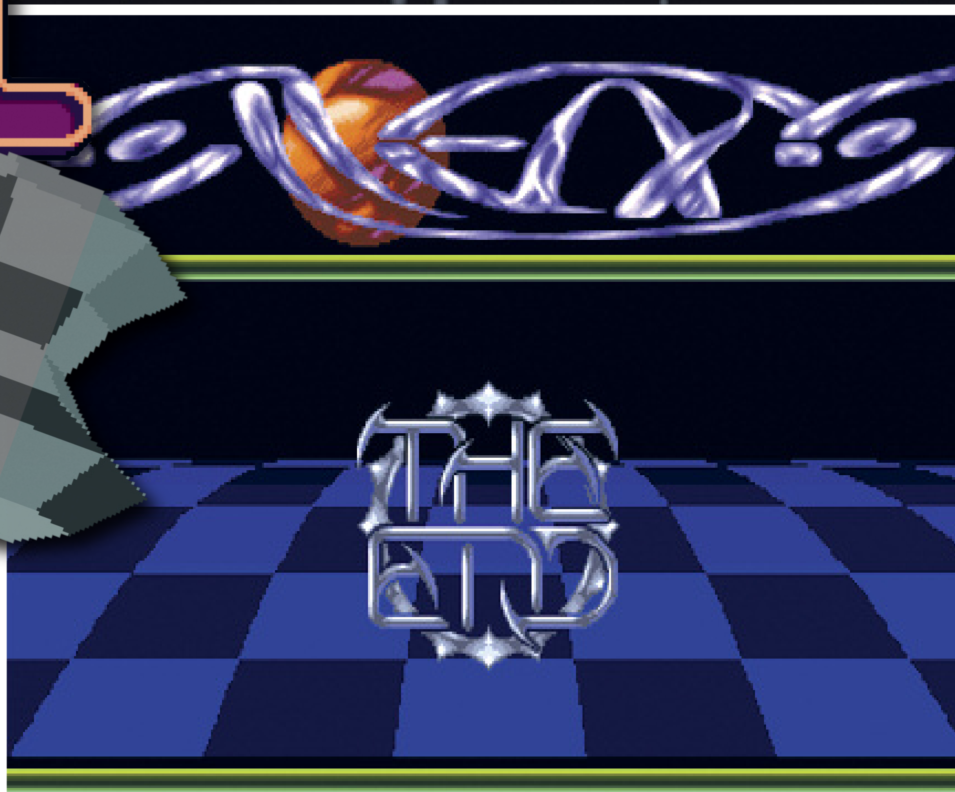
Már most látom, hogy ez a cikk át fog lógni a következő Amiga Mania-ba, de ezt a *„vektor grafikával párosított..."* dolgot még részletezzük előbb: Ez az a rész, mikor a credits kerül kiírásra a képernyőn, eléggé a demó elején. Persze nem nagy durranás, de akkoriban tényleg látványos elem volt és bennem valami miatt az egyetlen ilyen maradt meg, bár biztosan látható volt máshol is. Azt sokan tudják, hogy a vektorgrafika egy olyan megjelenítési forma, mely szabadon méretezhető, vagy akár geometriai transzformációk garmadáját végezhetjük el rajta, mindig per-pixel pontos eredményt kapunk. A bittérképes grafika nagy hibája, hogy kizárólag az eredeti felbontásban és méretben szép, ha méretezni netán forgatni kell, alapból csúnya eredményt kapunk. Ezt persze a mai csoda VGA kártyák már megoldják, de nem kevés évnek és megahertznek kellett lecsorognia az informatika egyre szélesedő folyóin, hogy ez lehetségessé váljon. Mivel tervezek egy Demológia rovatot az Amigában használt hasonló megjelenítő eszközök működéséről, ezért most nem konkretizálom ezeket a dolgokat, legyen elég annyi, hogy kedvenc 500-asunk idejében a bitmap grafika csak álló képeken volt használható. A vektor viszont elég csupasz hatást keltett. Így jött hát az ötlet, keverni kellene a kettőt.

A következőképpen történik mindez: a grafikus megrajzolja a logó-t, de lehetőleg megfelelően szögletes kontúrral. Ez nagyon fontos, mert a Blitter megveszekedetten gyors volt, de őt is könnyedén bele lehetett fojtani a munkába. Szóval van egy feliratunk, ezt kell felépítenünk geometriai sokszögekből. Erre a legelterjedtebb a háromszög volt és még ma is az. Egész egyszerű oka van, mégpedig hogy ez a legkönnyebben kezelhető sokszög, lévén hogy mindig egy adott síkon helyezkedik el. Mindössze a már kész feliratunkat kell ilyen háromszögekből felépíteni, majd a háromszögek sarkainak a koordinátáival máris lehet a vektor alapú verziót térben forgatni. Már csupán egy olyan mozgást kell inverz lejátszanunk, ahol a felirat kifordul a képernyőről, mert ennek a fordítottja pontosan be fogja forgatni az a látómezőbe, majd pontosan oda érkezik, ahová a pixelesen megrajzolt verzió esik. A végső feladat egy átmenet effekt, divatos mai nevén transition, melynek folyamán a kettőt észrevétlenül ki lehet cserélni. Ha a vektor alapból középvilágos, akkor használható az a módszer, amit jelen demóalanyunkban is láthatunk. Fel kell tolni a vektor színét fokozatosan fehérig, majd gyorsan kicserélni a grafikát (Blitterrel odabiggyeszteni a bitmap grafika bitmezőit ahová kell), majd visszakeverni az összes színregiszter színét mondjuk 25 lépésben az eredeti színekig. Ezt egy viszonylag gyakran használt módszerrel tehetjük meg, nevezetesen az interpolációval, de mivel ez is terítékre kerül később, így ezt sem részletezzük most.

Mivel az akkori demók komoly gerincét képezték a vektor grafikai elemek és ez a demó is jócskán el van látva velük, a következő Demológia rovatban ezzel a témával fogunk megismerkedni kicsit közelebbről, méghozzá jobbára ugyanezen demó kapcsán.

Addig is mindenkinek jó demózást. Maverick






BOSTON
BOMB
CLUB
Silmarils



Bubbelsche Deluxe
28. oldal
Swamp Defense
29. oldal
The Flintstones
31. oldal
INDIGO
Indigo
33. oldal
MANCHESTER UNITED EUROPE
Manchester United Europe
30. oldal
ONESCAPEE
onEscapee
24. oldal

AZ INTERJÚT KÉSZÍTETTE: HEVŐ

Legyőzhetetlen szökevény

GAME OF THE YEAR 1997: (AZ 1997-ES ÉV JÁTÉKA) – AMIGA FLAME ÚJSÁG
GAME OF THE YEAR 1997: (AZ 1997-ES ÉV JÁTÉKA) – AMIGA MAX ÚJSÁG
CU SUPERSTAR 1997: (1997 SZUPERSZTÁRJA) – CU AMIGA ÚJSÁG



A magyar, Amigás játékfejlesztéseket bemutató sorozatunkban most egy, az Another World, illetve a Flashback című játékok nyomdokain készült, hazai fejlesztésű akció-, kalandjáték kerül terítékre. Az onEscapee az 1996-ban, Kozák Tamás és Diviánszky Ákos által alapított Invictus Games nevű, független videojáték fejlesztő cég első hivatalos játéka volt, melyet Amigára fejlesztettek. A céghez 2000-ben a Terep2 készítője, Nagymáthé Dénes is csatlakozott. Azóta főleg autóversenyzős videojátékokkal foglalkoznak. Kiadójuk volt többek között a Codemasters, az Activision, a 1C, a Gamepot és a Joyzone.

A Diviánszky Ákos és Kozák Tamás által, Tóth Levente, Mester Tibor és Kémery Csaba közreműködésében 1997-ben megjelent onEscapee igen jóra sikerült, elnyerte a „Game of the Year 1997 – Amiga Flame", „Game of the Year 1997 – Amiga Max" és a „1997 CU Superstar - CU Amiga" díjakat. A játék grafikai elemeit a cég későbbi CEO-ja, Kozák Tamás készítette, őt kérdeztük a fejlesztés kulisszatitkairól.

AM: Szeretettel köszöntelek az Amiga Mania olvasói nevében! Kérlek, mesélj nekünk kicsit magatokról, a kezdetekről! Kikből állt a csapat? Honnan ismertétek egymást?
KT: Igazi garázsfejlesztésként indult minden. Szomszédommal, gyermekkori barátommal Diviánszky Ákossal, akivel a mai napig ketten vagyunk tulajdonosok a cégben, középiskolás korunkban, a C64 után belevetettük magunkat az Amigás játékokba.

AM: Mi inspirálta az onEscapee fejlesztését?
KT: Jött a Flashback és az Another World, két nagy kedvencünk, amikkel rengeteget játszottunk. Úgy éreztük, ezek fantasztikusan jó játékok, ilyet mi is tudunk készíteni csak *„még többet, még nagyobbat"*. Abban az időben nem a több poligon, vagy nagyobb textúra számított, hanem hogy nem 16 – hanem 64 színű a játék, és nem 64 – hanem 256 színű, illetve hogy mekkora a játékos karaktere. Mi úgy döntöttünk, hogy nálunk nagyobb lesz a karakter, mint a Flashbackben, így mindenképpen mi fogunk *„nyerni"*. Valamint mi akartunk az elsők között játékot fejleszteni az új 1200-as Amigákra.

AM: A Flashbacken és az Another Worldön kívül volt-e valamilyen másik, kedvenc Amigás játékod?
KT: A Shadow of the Beast. Nem csak játszottunk vele, hanem Ákos elkezdte szétszedni, és én a játék grafikájából sokat tanultam. Vannak az embereknek olyan korszakai, amikor ilyen csodák jönnek belőlük. Profik voltak, lehetett látni a további játékaiknál. Egyik kollégánk, aki az Insane-nek a fizikáját írta és a vezető programozója volt – Nagymáthé Dénes –, mai napig is a Ubisoft Reflections-nál, a Psygnosis utódcégénél dolgozik Newcastle-ben.

AM: Milyen gépeken történt az onEscapee fejlesztése?
KT: A500-ason kezdtük el a játékot fejleszteni. Ákosnak volt egy A500-asa, amit megosztva használtunk nyári szünetekben. Nappal ő, éjszaka én dolgoztam rajta, és felváltva aludtunk. Aztán beszereztem az első saját gépemet: egy 1200-ast. Így már párhuzamosan tudtunk dolgozni.

AM: Korábban is dolgoztatok már együtt?
KT: '91-ben kezdtem el az első onEscapee skicceket rajzolgatni. Mellette egy másik játékot is elkezdtünk fejleszteni, amit úgy tudnék a legjobban definiálni, hogy olyan, mint a Worms – csak akkor még nem volt ugye Worms, hanem volt a Scorched Tanks PC-n. Mi sok élő karakterrel gondolkodtunk, ugyanilyen domborzatos pályán, mint amilyen később lett a Worms is. Rengeteg energiát belefektettünk, és szépen működött is Amigán. Csak elkövettük azt a hibát – ugyancsak, mint amatőrök –, hogy Disney karaktereket rajzolgattunk köré. Konkrétan a Disney-s Robin Hoodot, amiben állatok harcolnak egymás ellen az erdő két oldaláról nyilazva, de amikor rájöttünk, hogy a Disney nem fogja a jogokat megadni, és mindent újra kellene rajzolni, akkor feladtuk. Akkor jött az onEscapee. '93-ban ráálltunk, és '97 közepéig tartott a fejlesztés.



AM: Mit takar a játék címe?
KT: A játék címe külön sztorit megérdemel. Hiányos angol nyelvtudással felütöttük az angol szótárt és próbáltunk olyan szavakat keresni, ami azt jelenti: menekülő ember – mint a *„Running man"*, illetve *„A szökevény"* című filmben a „Fugitive". Az volt a lényeg, hogy ne ugyanezeket a szavakat használjuk, de azt jelentse, hogy: valaki egyedül, fut, szalad, menekül, ill. szökevény… az *„escapee"* pont ezt jelenti. A one escapee – rossz angol nyelvtudással – azt hittük, hogy „egy menekülő", csak majd egymás fölé toljuk az e-betűket, és az jó lesz. Nagyon hibás döntés volt, mert nyelvtanilag ez nem helyes, mert An Escapee-nak kellett volna lennie. Ezért sokan azt hitték, hogy a játék címe On Escape (tehát: szökésben)… Ez félresikerült, de az angol kiadó sem szólt, hogy ez így nem jó, hanem azt mondta – oké legyen onEscapee!





AM: Grafikusként milyen technikai megoldásokat használtál?
KT: Deluxe Paint-et. A fejlesztés végén, amikor már nagyon szorított a határidő – 1996-ban már volt kiadó, és már nagyon kellett hajtani – jött az utolsó pálya, a hangár pálya, ami 3D Studio által lett renderelve, illetve az intróban szereplő űrhajó is renderelt.

AM: Mennyire lett sikeres a játék?
KT: Anyagilag semennyire. Ami relatív alacsony összegeket mi ebből kaptunk, azt befektettük az első PC-s játékunkba, így az Insane fejlesztését el tudtuk indítani. Gépeket, szkennert, minimális dolgokat szereztünk be annak az ötfős csapatnak, amivel az Insane-t indítottuk. Sajnos csak ennyire volt „sikeres" az onEscapee anyagilag. Viszont szakmailag kihagyhatatlan volt. '97-ben az év játéka lett annak ellenére, hogy ugyanabban az évben jelent meg a Quake Amigára, és az vitt el szinte minden díjat. Ezért mi általában a második helyre szorultunk. Viszont mi nem is ebben mértük a játék sikerét, hanem abban, hogy végig tudtuk csinálni a fejlesztést. Megtanultuk a teljes folyamatot. Tervezni, fejleszteni, tesztelni. Akkor, a saját kútfőnkből, anélkül, hogy bárki mondta volna nekünk, hívtunk – ma már úgy mondanánk: blind tesztereket. Minden játékunkhoz szoktunk hívni külsős tesztelőket, akik még soha nem látták a játékot, friss szemmel nézik azt, és megmondják a véleményüket. Mi pedig csendben ülünk mögöttük és figyeljük, hogy mit vesznek észre, hol akadnak el, hol találnak hibát – ezt mai napig csinálják a játékiparban. Mi akkor, a magunk kis szobájába hívtuk be a haverokat, hogy játszanak a játékunkkal, mi pedig a hátuk mögött csendben jegyzeteltünk. Teszteltettük a játékot rendesen, amit rengeteg más garázsfejlesztő nem tett meg. Úgy éreztük ez nagyon is szükséges. Mi ezt a teljes folyamatot végigvittük, a kiadóval szerződéskötés, tárgyalás, forgalmazás – ezért álltak velünk később szóba az Insane-el kapcsolatban, mert úgy gondolta a Codemasters, hogy van szakmai tapasztalatunk – még ha más platformon is.

AM: Milyen platformokon jelent meg a játék?
KT: Amiga után, PC-re portolta Punk József. A PC-s verzió sokáig letölthető volt a weboldalunkról ingyen. Később megjelent az iOS verzió mely most ingyen letölthető iPhone-ra, iPad-re. Az iOS-en kicsit változtattunk benne. Kijavítottunk néhány régi, ismert problémát, illetve belekerült egy háromszintű hint rendszer.

AM: Jelen van-e még az Amiga az életedben, illetve hogyan viszonyulsz manapság az Amigához, van-e még géped?
KT: A régi gépünk, mind Ákosnak, mind nekem megvan, ereklyeként őrizzük. Nagyon régen nem volt bekapcsolva sajnos. Nem is tudom, működne-e még. Jó lenne kipróbálni, ha lenne rá elég idő. Mind az Amigát és a hozzá tartozó régi floppykat szeretettel tárolom és őrzöm. Leginkább emocionális kapcsolat van vele, mert én már nem rajzolok, Ákos pedig nem programoz, a cég menedzsmentjével vagyunk elfoglalva. Igazából számítógépet is csak ahhoz használunk, ami a cég menedzseléséhez szükséges: levelezéshez, Excel táblákhoz, projekt-menedzsmenthez.

AM: Nem rég érkeztél vissza San Francisco-ból, a Game Developers Conference-ről (GDC). Lenne-e olyan élményed, amit szívesen megosztanál velünk, Amigásokkal? Van e valamilyen Amigás vonzata a mai fejlesztéseknek?
KT: Az egész GDC-nek az volt az üzenete, hogy visszatértek a régi idők. Ahogy mondani szokták: „a történelem megismétli önmagát". Ismét olyan játékok jelennek meg tömegével, mint hajdanán C64-re, Amigára. Az iPhone megjelenésével ugyanis mindenki számára elérhetővé váltak a játékok: könnyen letölthetőek, ingyen, vagy max 1-2 dollárért. Egyre színvonalasabb játékok jelentek meg iPhone-ra, majd megjelent az iPad. Olyan érzés volt, mintha egy régi Amigás monitort néznénk, csak az ölünkben tartva. Fantasztikus felívelése jött ennek a retro hullámnak, sorra jelentek meg a C64-es, Amigás átiratok, remake-ek. Mint ahogy mi is kiadtuk iOS-re a onEscapee-t... Most ennek látom beteljesülését a GDC-re. Arról szólt majdnem 2/3-a az előadásoknak, hogy hogyan készítsünk olyan játékokat, mint hajdan az Amigások voltak. Hogyan alapítsunk 2-3 fős csapatot, hogyan keressünk befektetőket, hogy fenntartható legyen a csapat, hogyan tervezzünk játékot a leges legelejéről. Korábbi GDC-ken nem erről volt szó, hanem arról, hogy a 100 millió dolláros játékok hogyan készültek. Korábban mi is csak pislogtunk közönséges földi halandókként, hogy mit kezdjünk ezekkel az infókkal? Csak irigykedve nézhetünk a nagy kiadókra! Most viszont a GDC nem erről szólt. Jelenleg ismét van lehetőség anyagilag sikeresen – legfőképp ez számít az iparban sajnos –, másrészt szakmailag is előrukkolni valamilyen új, egyedi ötlettel, végre nem klónokkal. Leginkább a tábla PC-k és okostelefonok piacán jelenik meg ez a tendencia. Nem véletlen, hogy az előadások nagy része erről szólt.

AM: Köszönjük szépen, hogy rendelkezésünkre álltál, sőt exkluzív, eddig be nem mutatott grafikákat osztottál meg velünk! Köszönjük nektek az onEscapee-t, és további sok sikert kívánunk neked és csapatodnak!
KT: Köszönjük. Mi is sok sikert kívánunk az Amiga Mania-nak.

onEscapee

Elernyedve, fáradtan egy hosszú, kimerítő nap után otthon ültem a TV előtt. Lassan-lassan elszunnyadtam ott a fotelban ülve, a szobám közepén. Összemosódott álom és valóság, a TV hangjai... a ház zajai... De meghallottam a lépéseket. Valakik megálltak az ajtó előtt. Felszereltek valamit a falra. Bumm!!! Ajtóstól, falastól berontottak, pont rám, mintha már kívülről is látták volna hogy hol tartózkodom. Persze tudtam, hogy kik voltak. Elmúltak már azok a napok amikor még csak reméltük, hogy a Földön kívül is van élet. Megszoktuk, hogy jönnek-mennek köztünk. Új civilizációt, új ismereteket, új barátokat kaptunk. Mégis mindig bennem volt a félsz, hogy egyszer engem is elvisznek magukhoz, mint már annyiunkat. Nem igazán szerettem volna a 'nyom nélkül eltűntek' listájára kerülni. Szóval megpróbáltak elkapni, de egy kis csetepaté keletkezett közöttünk, melynek a tarkómra kapott tompa kábító ütés vetett véget...

...Egy autóban tértem magamhoz.
Hevesen tiltakozva rúgtam, ordítoztam, de főleg ütöttem félelmemben.
Ahogy a kormánynál ülő idegent kezdtem fojtogatni, a kormányt félrerántva a kocsi átszakította a szalagkorlátot és a hídról egy mély szakadékba estünk. Megfordult a fejemben, hogy kár volt az ellenállásért, itt ér véget életem. Talán, bár ismeretlen helyen, de még élhettem volna egy kicsit... ... de nem sok időm volt ilyesmin gondolkozni mivel - tudom, hogy nevetségesen hangzik, de nagy fény és süvítő hang kíséretében az autó repülő járművé változott, majd az ég felé haladva eltűntünk az űrben.

1. rész

Arra még emlékszem, hogy még akkor is hevesen csápoltam, mielőtt lezuhantunk.

Borzasztó volt. A zuhanás, a becsapódás, a szilánkok, a zaj, a sikoltásuk. Minden összetörve. Az idegenek gumiszerű bőre alól folyt valami létyó, ami nagyon büdös és bizarr volt.
A rádió - mert én csak annak hívtam - recsegett, csipogott, értelmetlen hangokat hallatott.
Elájultam...

... Órák, napok telhettek el mikor valami felemelte az űrhajó roncsát, vele együtt engem is, és elszállított egy szeméttelepre.
Talán halottnak hittek és mint egy megunt babát, kilöktek a szemét és roncstemető közepére.

Valahogy így kezdődött minden.



A KONZOLOZZ.HU ENGEDÉLYÉVEL



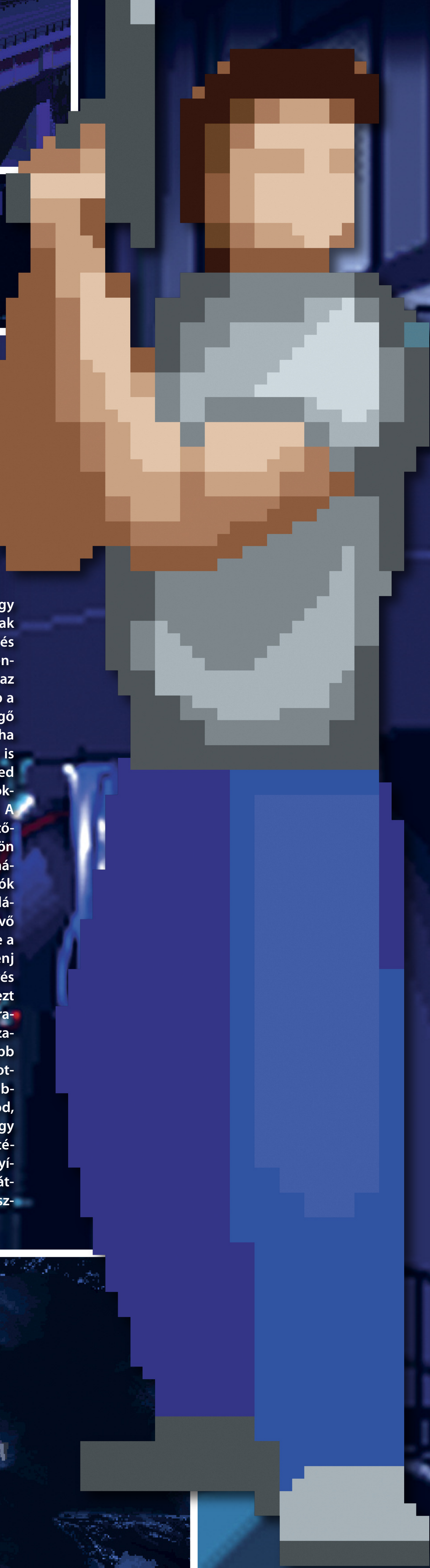
Fontos tudnivalók: az irányítás ecsetelésére nem térnék ki, mert azt megtalálhatod a Menüben a Help címszó alatt. A játék lementésére egy külön gomb szolgál (lásd a Help részt), nem a Menüben lehet megcsinálni. Mentésnél arra kell odafigyelni, hogy nem az utolsó pillanatot menti le ilyenkor a játék, hanem azt, amikor arra a helyszínre érkezel, ahol mentettél. Ezt úgy kell érteni, ha például az egyik helyszínen legyőzöl egy ellenfelet, aztán mentesz egyet, akkor később, amikor visszatöltöd a mentést, az ellenséget újra el kell intézned. Tehát hasonló esetben mindig, mielőtt lemented a játékot, előbb menj át egy másik helyszínre, aztán indulj vissza oda, ahol menteni akarsz, és akkor már nyugodtan megcsinálhatod.

AZ ÉRKEZÉS

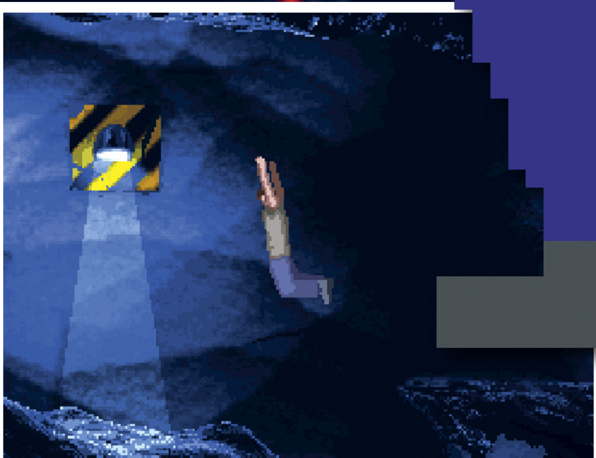
Ahogy megkapod az irányítást kezdj el futni balra, mert a feletted lévő repülő tárgy amint odaér hozzád, kilő rád egy lézersugarat, ami rendesen leviszi az energiádat. A következő helyszínen is rohanj végig, az ezután lévő területen pedig bukfencezéssel jutsz át az utadba álló farönk alatt. A következő helyszínen is haladj tovább, majd az azt követő területen láthatsz egy sárga-fekete csíkos oszlopot, amin nem tudsz átjutni. Itt állj meg az oszlop előtt és várd meg, amíg beér a repülő tárgy, ugyanis a lézersugara által okozott ütéstől átrepülsz az oszlop túloldalára. A következő helyszínen bukfencezéssel juss át a legyeknél, de vigyázz, mert azok időnként változtatják a magasságot. Ezután egy olyan területre érkezel, ahol egy űrhajó roncsa hever a földön (itt ha gondolod, odaállhatsz a baloldalon lévő szürke oszlophoz, ahová már nem tud a repülő tárgy követni). Itt most az a cél, hogy a repülő tárgy szétlője a űrhajóroncsot. Ezt úgy lehet sérülés nélkül elérni, hogy te a repülő tárgy haladásával ellentétes irányába futsz, és akkor leszel vele egy magasságban, amikor az pont a hajóroncs felett van. Amenynyiben szétlövi a űrhajót, láthatod, hogy keletkezett egy lyuk a földben, amin azonnal ereszkedj le.

A BARLANG

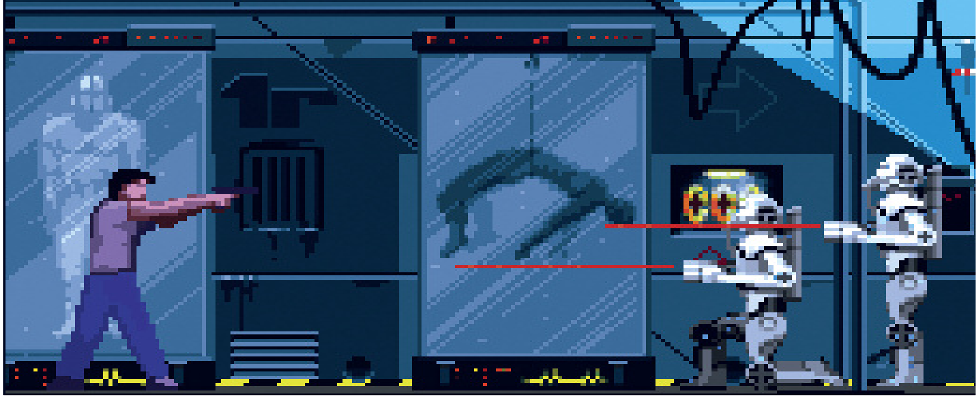
Itt az legyen az első dolgod, hogy felveszed a tőled balra lévő kis követ a földről, aztán menj jobbra. A következő területen a lefelé nyúló zöld indáknál bukfencezéssel juss át. Két helyszínnel arrébb, találsz egy kapcsolótáblát, amibe rakd be a nemrég talált követ, ezzel bekapcsoltad a világítást az előző területen lévő barlangban. Még ne menj a barlangba, hanem indulj jobbra, át a piros valamik között (de közben futás, mert különben azok a piros valamik megölnek). Nemsokára láthatsz a falon egy rajzot, ami később fontos lesz. Most már bemehetsz abba a barlangba (felfele kell menni). Itt balra láthatsz egy a plafonról lefelé lógó ragadozót. Úgy tudsz átjutni alatta, hogy olyan közel kerülsz a lényhez, amennyire csak lehet, ezzel felvered az ott lévő denevéreket, és amint a ragadozó bekapja az egyiket, te bukfencezz át alatta. A következő helyszínen menj be az átjárón (itt is felfele kell menni). Haladj tovább a csontváz alatt, de vigyázz, mert a lefele csöpögő vére savas, és csúnyán megsebezhet. A legjobb, ha lassan fokozatosan haladsz előre, de a bukfenc is jó ennél a résznél. Amennyiben még nem tetted volna, itt ajánlatos menteni. Hamarosan egy pókhálóhoz érsz, amelyen lóg egy pisztolytáska. A benne lévő pisztolyt kell megszerezned, de lehetőleg gyorsan, mert ha közel mész a hálóhoz, előjön egy óriási pók. Először üsd le a pisztolyt a pókhálóról, aztán vedd fel a földről, még mielőtt a pók elér. Nem lehet se átugrani, se lelőni ezt a nyolclábút, úgy hogy inkább menj be a hálótól balra lévő átjáróba, oda már nem követ téged. Itt lőj bele a balra lévő kőrakásba, aztán villámgyorsan menj vissza oda, ahol a pók van, mert különben a lövés által elindított sziklaomlás megöl. Amennyiben ezt a részt megúsztad, és visszamész oda, ahol a kőrakásba lőttél, láthatod hogy a jobboldalon lévő szakadékot befedte a sziklaomlás, tehát már tovább tudsz haladni. A következő helyszínen ha átugrottad az árkot (nekifutásból nem lehet), egy gömbszerű panelt találsz. Azt a formát kell kiraknod, amit a falon lévő rajzon láttál korábban, úgy hogy a külső részek világosak legyenek, a belsők sötétek. Viszonylag könnyű kirakni, és ha sikerül, kinyílik a jobbra lévő ajtó. Ezen menj be, bár miest átmentél rajta, az ajtó bezárul és már nem lehet viszszamenni, ennek nincs jelentősége.

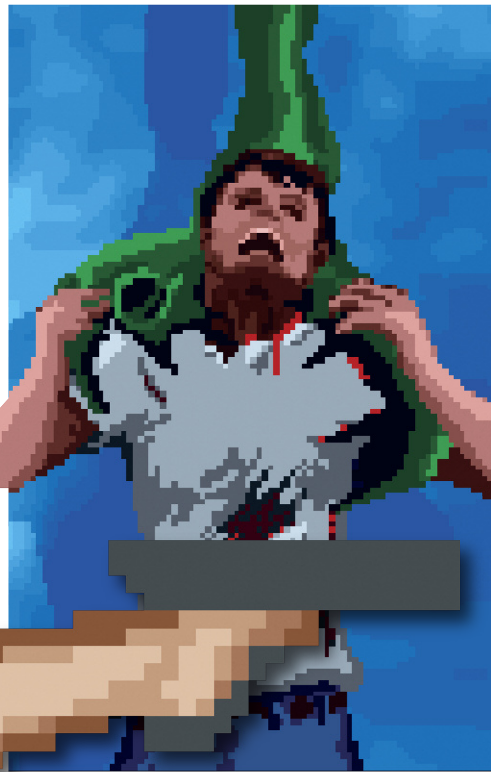






Haladj tovább, és hamarosan elérsz egy piros növényt. Ezt csak közvetlen közelről lehet lelőni, amikor a csápjait kinyújtja, és akkor is csak nagy nehezen. A következő területen láthatsz három zöld bokrot, de a jobb szélső valójában egy élőlény (nyugi, nem bánt). Ha álló helyzetben felé lősz, akkor elkezd a veled ellentétes irányba vánszorogni. Tereld jobbra a következő helyszínre, aztán még tovább, közben a legyek alatt bukfencezz át (vigyázz, ezek is változtatják a magasságot). Ezt addig csináld, amíg meg nem látsz egy kígyókkal teli méhkast. Tereld alá a zöld növényt, aztán guggolva lődd szét, mire a belőle kiáradó mérges gáz megöli a kígyókat, így már tovább tudsz menni. Menj be a vízesésbe (az ugyanis egy átjáró), aztán a következő területen indulj balra. A középen lévő óriási rákot ugord át nekifutásból. Hamarosan megláthatsz egy zöld kígyót. Lőj bele, mire az kicsit megemeli a fejét, így át tudsz rohanni a baloldalára (ha túl közelről lősz, akkor még a tüzelés előtt bekap). Menj be a kígyó baloldalán lévő átjáróba (felfele), itt indulj balra, ugord át az árkot, és haladj addig, amíg el nem érsz arra a helyszínre, ahol a lift van. A földön tátongó lyukat a jobboldalon lévő panel használatával tudod befoltozni. Sajnos a lift nem működik, tehát neked kell megszerelned. A lift jobboldalán lévő kapcsolótáblát kell rendbe hoznod (ellenben lezuhansz). Mindig, ha rákattintasz az egyik gombra, akkor a körülötte lévő gombok színe megváltozik (sárga, vagy piros). A kapcsolótábla alján van három lámpa (piros, zöld és kék), ami világít, és a tetején is három ugyanolyan színű, csak azok nem égnek. A cél az, hogy a sárga színűre váltó gombok egy olyan útvonalat képezzenek, melyek összekötik az azonos lámpákat, de közben nem keresztezik egy másiknak az útját. Például a zöld lámpa nem fog világítani, ha közben érinti a piros útvonalát. Értelemszerűen akkor csináltad jól, ha mindhárom felső lámpa világít. Ha esetleg nem menne, itt egy lehetséges megoldás. Először is számozd be a gombokat úgy (lásd. a mellékelt kép), hogy a legalsó sorban lévő nyolc mező balról-jobbra 1-től 8-ig legyen számozva, az egy sorral feljebb lévők a 9-től 16-ig terjedő sorszámot kapják, és így tovább, egészen 48-ig (minden mező számít, még azok is, amelyekre nem lehet rákattintani). Ezzel a számozással az alábbi kombinációt alkalmazd: 27, 11, 3, 12, 4, 14, 7, 6, 15, 24, 40, 47, 25, 33 (kigyullad a piros), 35, 45, 13, 5, 14 (kigyullad a zöld), 6, 47, 48, 24, 16, 7 és Szezám tárulj. Menj be a liftbe.



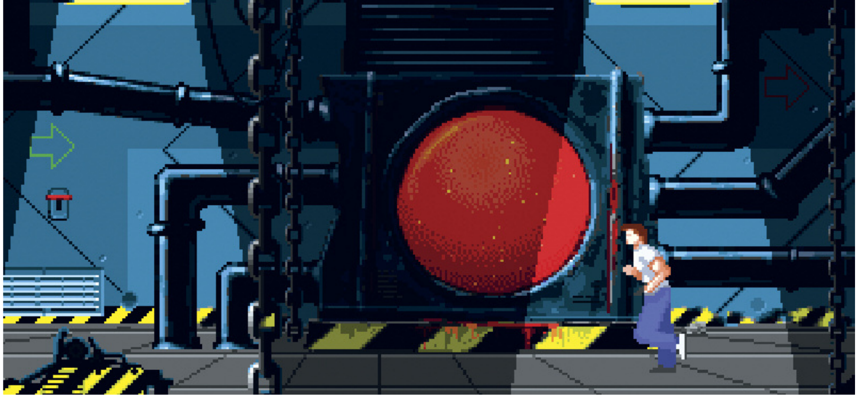


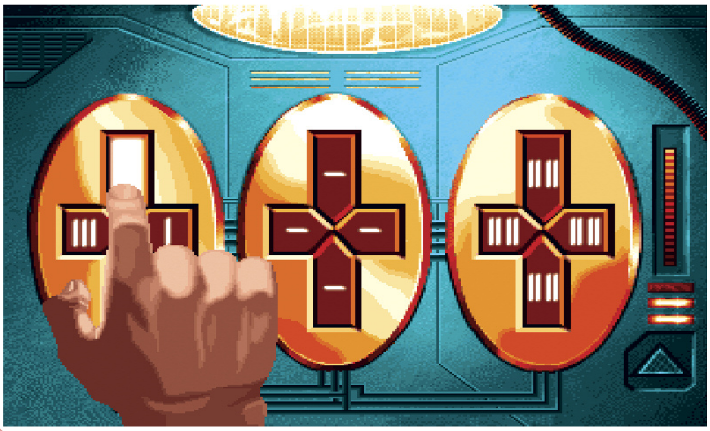


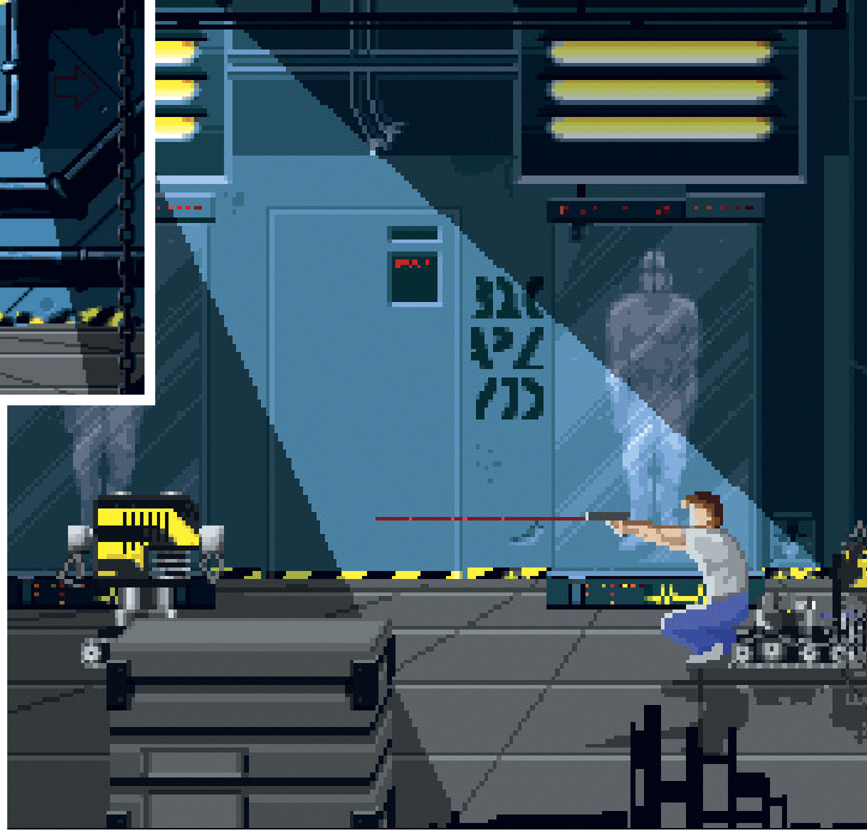
A BÁZIS

Indulj el jobbra, hamarosan találkozol két robottal, akik elektromos sokkolókkal próbálnak megsebezni. Nem kötelező megküzdeni velük, tovább is szaladhatsz, de ha el akarod intézni őket, akkor azt ajánlom, hogy folyamatosan bukfencezz, és azután lőj rájuk (egyszerre kettőnél többet ne nagyon tüzelj egy bukfenc után). A következő teremben három ugyanilyen robot van (a képlet ugyanaz, mint az előbb), ha ezeket is elintézted, vagy csak elrohantál mellettük, akkor hívd a jobboldalt lévő liftet, és menj le. Ahogy kiérsz, rögtön guggolj le, és tüzelj a feléd tartó kamikaze robotra, különben az megöl. Ha még megvan az energiacsíkod úgy háromnegyede, akkor nyugodtan menthetsz egyet, mert nemsokára találsz energiafeltöltőt (erről majd később). Az elkövetkező helyszíneken lévő aknákat ugord át, ha kettő van egymás mellett, és nem lehet nekifutásból ugrani, akkor közvetlen közelről, helyből is áthuppanhatsz felettük anélkül, hogy megsérülnél. Hamarosan összefutsz egy androiddal, aki már tud lőni is. Guggolva lődd folyamatosan, és ha elfogy a pajzsod, azonnal tegyél magadra egy másikat. Arra nagyon vigyázz, hogy ha érintkeztek egymással, akkor neked folyamatosan csökkenni fog az életed. Fontos, hogy minél közelebbről lövöd, annál hamarabb patkol el. Ha végeztél vele, menj tovább, aztán használd a liftet.

A liftből kiérve láthatsz két piros nyilat, ami egy rajzra mutat. Ez egy későbbi puzzle feladathoz nyújt segítséget. A következő helyszínen intézd el az androidot, aztán haladj tovább (az itt lévő teleport úgysem működik). Egy területtel arrébb menj be a felső átjáróba. Itt eszedbe ne jusson használni a baloldalon lévő teleportot, mert megöl téged. Indulj jobbra addig, amíg el nem érsz egy olyan helyet, ahol a levegő hullámzik. Ez az energiafeltöltő, és valahányszor beállsz egy ilyenbe, mindig visszatölti maximumra az életed. Hagyd el az átjárót, és menj tovább jobbra, közben bukfencezéssel kerüld el az elszakadt vezetékkel való érintkezést. A következő helyszínen intézd el az újabb androidot. Továbbhaladva lődd szét a sokkoló droidot, aztán menj az itt lévő fenti átjáróba (jobbra már nem tudsz tovább menni). Itt mindkét oldalon egy-egy rázóka gömb mozog fel és le, amiket bukfencezéssel lehet legjobban elkerülni. Balra csak egy újabb sokkoló droid vár, ha gondolod likvidálhatod, de egyébként jobbra kell tovább menned. A következő helyszínen lődd szét a két androidot (ha szerencséd







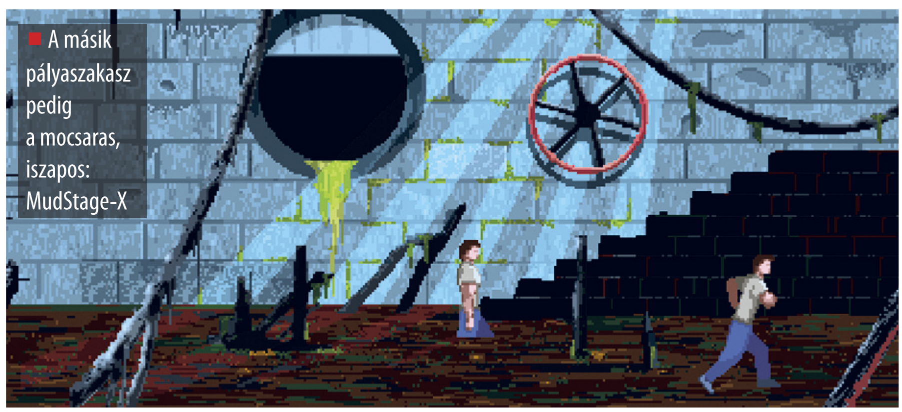
van az egyik rásétál a földön lévő aknára). Az itt lévő teleportot csak akkor vedd igénybe, ha energiafeltöltőt akarsz használni, mert más nincs ott, ahova vezet (egyébként ott is folyamatosan jobbra haladva éred el). A teleport mellett, jobbra haladva elérsz három pulzáló lézerhez. Mielőtt bukfencezéssel átjutnál a túloldalra, vedd fel a lézerektől balra lévő zöld tárgyat a földről. Ettől a fegyvered erősebb sugarat fog lőni. Továbbhaladva juss át a három fel-le mozgó rázóka gömb között, bár arra azért ügyelj, hogy kb. féltávnál megtámad baloldalt egy android. A következő területen két android és egy aknahajító robot vár téged.

Maradj végig a helyszín baloldalán, mert odáig már nem tud aknát dobni az említett gépezet. Ha már kiiktattad mindhárom ellenfeledet, használd azt a panelt, amelyre két piros nyíl mutat. Gondolom sejthető, hogy a korábban említett, szintén két piros nyíllal jelzett rajz a megoldás kulcsa. Eszerint az a cél, hogy a baloldali négy gomb mindegyikén függőlegesen három csík legyen, a középsőn vízszintesen egy, a jobboldalin pedig függőlegesen négy. Ha valamelyik része már jó, akkor a jobboldalon lévő három lámpa egyike kigyullad (ne aggódj, elég könnyű kirakni ezeket).

(Folytatjuk)



A játékból kivágásra került több pályarész is, amelyekről eddig csak a fejlesztők tudtak. Az egyik a falmászós pálya: Climbing-X



A másik pályaszakasz pedig a mocsaras, iszapos: MudStage-X



AmiBoing

Software, Games and Fun for Amiga OS4

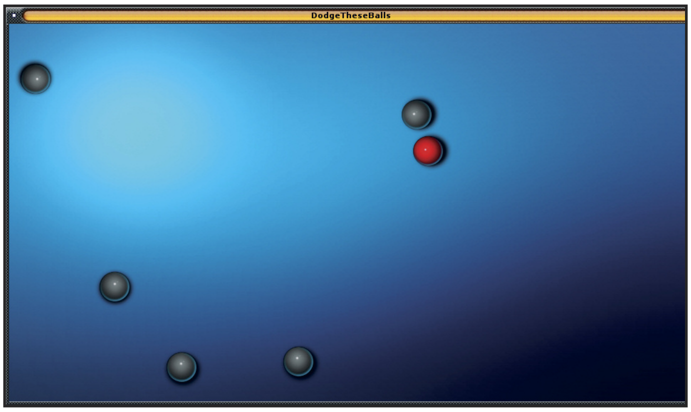




A negyedik eredeti Amiga OS4 játék kiadása már bennünket is meggyőzött, hogy a srácok komolyan gondolják. Most pótoljuk lemaradásunkat és bemutatjuk az EntwicklerX csapat játékait.

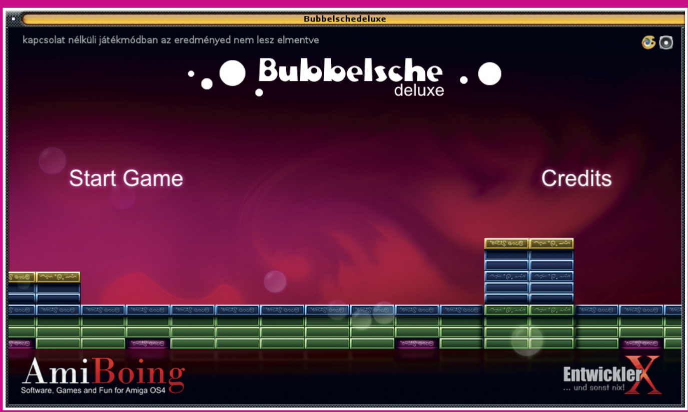
Dodge These Balls

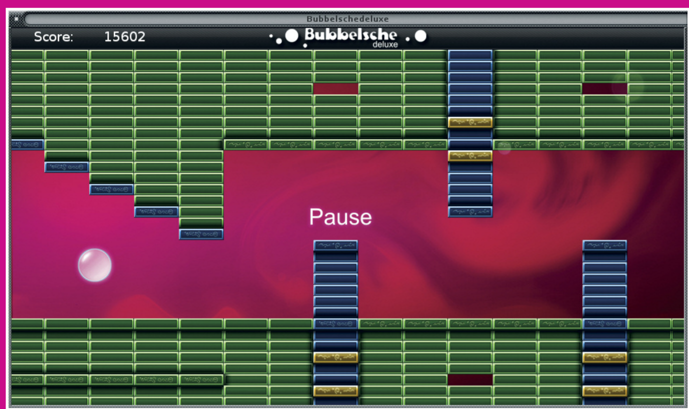




Az éppen egy éve megjelent játék semmilyen körülmények között sem nevezhető bonyolultnak, vagy akár összetettnek. Annál inkább egyszerűnek, mint az üveggolyó. Most tekintsünk el a filozófiai okfejtésektől, mely szerint mily komplex anyaghalmaza is a világegyetemnek akár csak egyetlen üveggolyó is, egyezzünk meg abban, hogy egyszerű kis labdacsok vesznek részt a játékban. Az egyik kitüntetett labdacs a billentyűzet segítségével mozgatható a képernyőn, míg a többi labdacs mozgatásának feladatát a játék maga vállalta fel. Amennyiben az Egy Labdacs sikeresen elkerüli a többivel való ütközést, időről-időre újabb labdacsok kerülnek játékba. Ezzel elérkeztünk odáig, hogy máris túl sokat ecseteltük a játék folyamatát. A játék természetesen ingyenes, gyakorlatilag egy hardver gyorsított 2D játékmotor főpróbájának tekinthető. A játék online rekordlistája kellően motiváló, hogy újra és újra feláldozzuk azt a 2-3 percet egy újabb rekordkísérletért. ■

Bubbelsche Deluxe





A sorban második játék főszerepét egy buborékra osztották. Némi gravitációval sújtva kell keresztülvezetnünk egy első ránézésre Arkanoid romoknak tűnő barlangon. Két verzió látott napvilágot. A teljes pályát, online rekordlistát tartalmazó változat ára még hazai szemmel nézve is vidáman kicsengethető. Az 5 euróért így elnyerhető egy Amiga fejlesztés támogatójának büszke érzése. Meg kell jegyezni, hogy igazi kihívás a játék teljesítése, mivel minden egyes „pukk", azaz ütközés után a teljes pályát előről kell kezdeni. ■

Swamp Defense









Talán a Rampart-al kezdődött és napjainkban mobil és webes játékosok tömkelege küzd a folyamatosan érkező behatolók megfékezésével, legyenek azok gépek, katonák, állatok, zombik. Tehát a „torony védelem" műfajának története régre nyúlik.
Ezúttal egy mocsár szélén élő család tagjai küzdenek a vegyi üzemek hulladékain mutálódótt szörnyekkel, akik a turista ösvényen ballagnak a spejz felé. A család öt tagja különböző eszközöket vet be a szörnyek ellen. Az út mellé állításuk költségét az elpusztított szörnyekkel elnyert jövedelemből finanszírozhatjuk. Egyetlen célunk, hogy megakadályozzuk a szörnyeket azon igyekezetükben, hogy az ösvény túloldalára gyalogoljanak. A hullámokban érkező lények egyre gyorsabban szaladnak egyre keményedő kitinpáncélzatukban. Szerencsére családunk tagjai is fejlődésképesek, így (nem vicc) egyetlen pályán akár órákat is eltölthetünk!
A zene, a rajzfilm stílusú grafika egészen kellemes hangulatot kölcsönöz a Swamp Defense-nek. Az akár több száz figura, az akár 1080p felbontású képernyőn is röccenésmentesen mozog, ami egy egészen új élmény Amigán.
A kifejezetten OS4 hardvergyorsított grafikai lehetőségeit kihasználó játék biztató lépés további EntwicklerX játékok felé. A játék ára 20 euró, amiért a demó változaton túl további pályákat, valamint az elmaradhatatlan eredmény feltöltést kapjuk meg egy ajándékkal megfejelve, ami nem más mint a következő játék. ■

River Pirates





Swamp Defense alapokon, új grafikával, zenével és kicsit tuningolt súlyozású nehézségi szinttel jelent meg a River Pirates. A Swamp Defense vásárlói ajándékként tölthetik le ezt a nagyszerű játékot. Az egyszerű lövöldözős tornyok kevésbé hangulatosak, mint elődjében, de ez nyilván ízlés kérdése.
A játékokat fejlesztő programozó és grafikus nem álltak le. Számos további egyszerű, ám grafikailag és technikailag hibátlan játék formálódik kezeik között. Igényes honlapjukon valamennyi játék demója letölthető, vagy akár screenshotjaik is böngészhetőek.
Web: www.amiboing.de **Lázi**

Manchester United Europe

Két meghatározó irányzata van Amigán a fociprogramoknak, egyiket már volt alkalmunk tárgyalni egy korábbi számunk oldalain. Ezúttal egy sokkal inkább a realizmust megcélzó alkotás felé fordulunk, ez pedig nem más, mint a Krisalis favoritja.

Gyakorlatilag ez a csapat olyan szintű összefonódást tud jelenteni, mint a Digital Illusions a Pinball-sorozattal. Kis logikai csavarral tehát akár azt is mondhatnánk, hogy a Manchester United Europe a focijátékok Slamtilt-je.

Miért is annyira különleges ez a játék? Nos, a kidolgozottsága, ebből következően pedig a hangulata annyira magával ragadó, mintha valóban egy sportközvetítést néznénk. Oldalról látjuk a pálya azon szeletét, ahol épp az akció zajlik, remek részletességgel elevenedik meg a mecscsek izgalma, amelyet nemcsak a játékosok kiváló animációja, de egyéb hangulatfokozó elemek is jól kiegészítenek, így téve még teljesebbé a képet. Ilyenek például a cserejátékosok, akik bevetésre készen várnak a partvonalnál, majd jelzésünkre lázas bemelegítésbe fognak. Persze gól esetén nem maradhat el a szokásos ünneplés sem, amely értelemszerűen visszajátszható. Ez is, illetve más játék közbeni esemény folyamatosan feliratozva van, egyszóval az összhatás tökéletes. Ha az ember nem játszik, csak kellően nagy kijelzőn és jó hangfalakon elindít egy meccset két gép által irányított csapatnak, akkor még a szotyiról sem kell lemondani. Mik is a fontosabb ismérvei ennek a verziónak? Az 1990-ben megjelent elődje több mint 100.000 darabos eladással büszkélkedhetett szűk egy év leforgása alatt. A programokkal biztosított válasz-kártyákból 4000-nél is több érkezett vissza a Krisalis-hoz, számos ötlettel és tanáccsal. Ezekből, valamint egyéb visszajelzésekből sikerült meghatározni a főbb változtatásokat egy új release-hez. Ennek alapján át lett gyúrva a teljes menürendszer, bekerült az akkori időszak minden jelentősebb csapata, illetve a grafikus körítés megújult nem csak a mérkőzéseket illetően, de a menü és a menedzseri rész esetében is.

A mérkőzések hangulatára tehát nem lehet panasz. Az egyik legklasszabb dolog, hogy olyan csapatok is választhatóak, mint például a Videoton, a Pécsi Munkás, vagy akár az Újpest. (Ne feledjük, hogy mikori a program, gyakorlatilag az maga egy csoda, hogy van több választható magyar együttes...) Az egyetlen negatívum ez esetben, hogy minden meccs egyik biztos résztvevője a ManUtd, így tehát nem lehetséges két magyar csapatot egymásnak ereszteni. A játékosok mozgása remek, az animációs fázisok kellően pontosak és változatosak. Még az a bizonyos „térden becsúszós" ünneplés is jelen van egy-egy gól után, amit persze az F10-es gomb megnyomásával többször is kiélvezhetünk.

Gólt rúgni egyébiránt nem egyszerű, azonban két taktika általában működik. Az első megoldás, ha a kezdőkörből indulva lefutjuk a többi játékost. Ekkor kb. 30 méterről egy hosszú tűzgomb-nyomás és a labda gyönyörű csavarással érkezik meg az egyik sarokba, védhetetlenül. A másik egy ehhez hasonló mutatvány, de ez esetben a pálya valamelyik szélén felfutva, kb. a 16-os sarkából magas ívvel átemelhetjük a labdát. A szabadrúgások, bedobások esetén a megfelelő irányt egy célkereszt segítségével határozhatjuk meg, egyébként az irányítás jól kézre áll, rövid tűzgombbal a labdát lepasszoljuk a következő, legközelebb helyezkedő csapattársnak, míg hosszan nyomvatartott gombhasználattal kecses ívben nagy lendülettel előreadhatjuk a labdát, persze kevéssé irányítottan. Ha a tűzgomb nyomvatartása mellett a joyt valamely irányba mozdítjuk is, úgy remekül csavarhatunk a labdán, védhetetlen bombát indítva ezáltal például az ellenfél kapuja felé...

Nyilvánvalóan jól sikerült a készítőknek kihasználni az egy darab mágneslemezt, amin a játék megjelent. Mindent összevetve egy jól kiforrott programról beszélünk, amelynek minden eleméről egyértelműen látszik a gondos kezek munkája és a magas minőségre törekvés. Sokan a Kick Off sorozatot tartják a legjobb szériának, azonban véleményem szerint alapvető, hogy egy ilyen sportszimuláció megfelelő vizuális élményt is nyújtson, ami azoknál a programoknál a 100% felülnézeti megjelenítés miatt értelemszerűen nem valósul meg. A program menedzseri lehetőségei is szerteágazóak, így ha belefáradtunk a labdakergetésbe, az „íróasztalunk" mögött ülve is kitaktikázhatjuk a ranglista legfelső szintjét a csapat számára.

Reynolds

ÉRTÉKELÉS

A500 1mb

GRAFIKA	5 PONT
HANG	4 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY	4 PONT

Erősségek

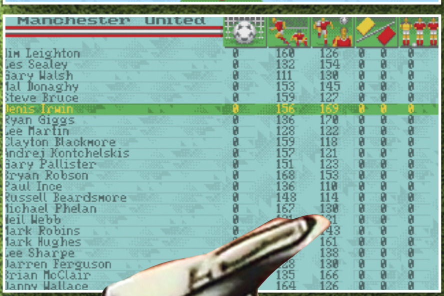
+ Kiváló grafika és animációs fázisok, hangulatos zene
+ Kiváló játszhatóság

Gyengeségek

– Nincs HD install-ra lehetőség
– Az egyik csapat mindig csak a ManUTD lehet :)















Utazás idősíkokon át: Az őskor

Kedvenc gépünkre nagy számban jelentek meg programok, amelyek egyfajta időutazást kínáltak fel, a valósnál talán (egyértelműen) barátságosabb és szórakoztatóbb módon érzékeltetve minden kor szépségét. Ennek kapcsán most a terveink szerint több számon keresztülívelő ajánlósorozat segítségével próbálunk betekinteni a különböző korszakokba, indulva a kezdet kezdetétől. Előző állomásunk folytatásaként két újabb őskori gyöngyszemet kaptok. A következő számunkban ugrunk egy idősíkot, eljutunk az ókorba. Ott már bővülnek a lehetőségeink, több stílus is képviselteti magát. De erre visszatérünk a következő alkalommal…

2. rész

The Flintstones

KIADÓ: GRANDSALM
ÉV: 1988
VERZIÓ: A500
STÍLUS: ÜGYESSÉGI AKCIÓ





Ez a játék a Hanna-Barbera rajzfilmre alapoz. A klasszikus őskőkori kaland főszereplője Frédi, akinek feltett szándéka, hogy Béni barátjával eljut bowling-ozni. Igen ám, de szerető párja, Vilma felettébb makacsul ragaszkodik hozzá, hogy előbb a ház körül mutassa meg rátermettségét, fesse ki gyermekük szobáját. Hogy ez kicsit komplikáltabb legyen, az apróság rendre nekifog és hősies őse példáját követve ecsetet ragadva maga is dekorál. Ha leküzdjük az idő múlását és a csöppség kreativitását, elérhetjük célunk, eljuthatunk a tekepályára. Ebben a második aljátékban eme tudásunkat csillanthatjuk meg. Igazából, aki komolyabb szimulációt remél, egyértelműen csalódni fog. Ez egy jópofa kis játék, kellően komolytalan. Afféle kötelező kör, hogy a többi rajzfilmsztárhoz hasonlóan Fred-ék is feltűnhessenek a képernyőinken.

Joe & Mac

KIADÓ: DATA EAST - ELITE
ÉV: 1993
VERZIÓ: A500
STÍLUS: MÁSZKÁLÓS, AKCIÓ







Testvérpárosunk, a kék és a zöld ősember igazi arcade kalandokban vesz részt, ahol rosszakaróik minden létező formája felsorakozik az ellenfelek táborában. Egy igazán akciódús mászkálós játék, amelyet a hangulat további fokozása érdekében akár egyszerre ketten is játszhatunk! A pályák nem túl hosszúak, ám annál változatosabbak. Minden helyszín egy kellően masszív, de annál ütősebb főellenféllel tarkítja utunkat, egy „egyszerű" T-rex, Pterodactylus vagy akár óriás húsevő növény formájában. A hámromlemezes játék garantált élmény bárkinek, aki kedveli az ilyen stílusú produkciókat. Számos fegyverrel (bumeráng, kőbalta, stb.) szállhatunk szembe a ránk törő sokasággal. Sajnos a program megjelenése már a dömpingszerű release-ek lecsengése alkalmával történt, így jellemző rá, hogy több szemponttól kidolgozatlan a körítés. Kicsit hibás a kód, kicsit hibás a grafika. Szerencsére ez a játszhatóságot számottevően nem befolyásolja.

BATTLE SQUADRON ONE

Biztosan nem csak én gondoltam úgy az arany korszakban, hogy néhány döbbenetesen jól sikerült játékot nem lenne rossz a szobámon kívül másutt is kezelésbe venni. Például egy buszon, vagy más hasonló helyen. Erre azonban akkoriban nem volt semmi lehetőség, hacsak nem vitte magával a tisztelt megszállott Amiga user a kedvenc gépét, monitorját és egy korrekt aggregátort a Volán távolsági közlekedőedényére.

Nos jelentem, a Battle Squadron esetében nem kell tovább várnunk, cirka 23 évvel az eredeti után kézbe vehetjük a cipelhető verziót. És még aggregátor sem kell hozzá. Kell ellenben egy iOS kompatibilis zsebkütyü, ami hasonlóan drága, de egy átlagember biztosan többre megy vele. :)

Szóval itt ez a remek játék, amit most már bárhova magunkkal cipelhetünk, de mi is ez pontosan?

C64-en már kezdetét vette az a dömping, mely nem másról szólt, mint jobbnál-jobb sprite alapú játékok garmadájáról. Ezek közül is az űrhajós lövöldék voltak a legtutibbak. Hogy ezt is tovább boncoljuk, volt oldalnézetű és felülnézetű verzió. Az elsőre remek példa a Katakis, vagy az I.O., a második típusra pedig a Hades Nebula. Aztán megérkezett az Amiga, és itt is volt bizony választék. A Blood Money-tól a Stardust-ig, az R-type-tól a T-Zero-ig volt itt minden. Az igazat megvallva sok akkori kedvenc még ma is etalonnak mondható. Ez pedig nem kis dolog, hisz esetenként 20 évnél öregebb játékokról beszélünk. Márpedig az jó sok idő, a tekerős időgépet jó ideig kellene hozzá tekergetni, tán még a kurbli is letörne. (Gyakran érzem úgy, hogy ez nem is lenne baj...)

A Battle Squadron is annyira jó, hogy alapműnek merem nevezni. A képek minden bizonnyal felidézik a legtöbb játékos számára a hangulatot. Azoknak pedig, akik nem ismernék, néhány mondattal bemutatnám ezt a mesterművet.

Egy felülnézetes űrhajós-lövöldözős játékról van szó, mely mind grafikailag, mind zeneileg olyan élményt nyújtott és nyújt ma is, amilyet ritkán tapasztalhat az ember manapság. Rengeteg a grafikai elem, mindegyik remekül kidolgozva, ráadásul az egyes elemek tökéletesen illeszkednek egymáshoz, szép kerek látványvilágot teremtve, amiből semmi sem lóg ki. Még Amigán is ritka az ennyire jól összerakott játék. A zenéről beszélni mindig felesleges szájtépés, elég hozzá annyi, remekmű. A játékmenet pedig a kulcsnak megegyező színvonalú.

Egyébiránt a dolgunk nem más, mint mindenre lőni ami mozog, sőt, arra is, ami nem. Egy Terrania nevű bolygó felszínén helyezkednek el a pályák, ahol két parancsnokunkat túszul ejtette a Barrax birodalom. Van három lejárata a felszín alatti világokhoz, ezeket mi döntjük el, mikor vesszük igénybe. Vigyázat, odalent rojtosra fogják lőni a sej-hajunkat, előbb szerezzünk be bazi nagy fegyvereket, különben nem sok értelme van meglátogatni az alvilágot. A fegyvereket szállítóhajók kilövésével szerezhetjük meg. A belőlük kipottyanó konténert felvéve tudunk új arzenálhoz jutni. Minden fegyvernek megvan a saját színe. A doboz ezek között a színek között váltogat, nincs más dolgunk, mint jókor rárepülni. Természetesen ugyanazt a fegyvert egymás után felvéve még nagyobb tűzerőt kapunk.

Magáról az eredetiről nem írok többet, mert itt a lényeg úgyis az, hogy azt az igazi Amigás feeling-et mennyire tudja ez az átirat visszaidézni. Nincs könnyű dolga, hisz a kizárólag touchscreen technikával megvalósított különféle joystick emulációk általában használhatatlanok szoktak lenni. Igazán kevés az olyan kivétel, ahol az amúgy az asztallapból kifelé ágaskodó botkormány egy sík üvegfelületen megfelelően reprodukálható. Éppen emiatt választhatunk a mára már alapnak tekinthető kontroll sémák közül. Ezeket nem részletezem, mert a használatuk teljesen egyértelmű, és örömmel jelentem, hogy akad bizony teljesen használható is. Egyetlen szót érdemes ez ügyben mégis megemlíteni, méghozzá az autofire opciót. Ez alapból be van kapcsolva, ami elég idióta dolog, éppen emiatt a virtuális tűzgombot rögtön az első pillanatban tartsuk lenyomva 2 másodpercig, és voilá, máris magunk lődözhetünk.

Az iPad verzió tartalmaz egy döbbenetesen jó feature-t, méghozzá a split screen two player opciót. Ilyenkor a két játékos egymással szemben ül, és a pad-et kétoldalról buzerálják. Ötletes, végre valaki kiaknázta az iPad terebélyes kijelzőjét.

ÉRTÉKELÉS
iPhone / iOS

GRAFIKA	5 PONT
HANG	5 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY	4 PONT

Erősségek
- + Eredeti játék az eredeti fejlesztőtől
- + iPaden szuper feature a többjátékos mód (multiplayer)

Gyengeségek
- – Az irányítás nem rossz, de akkor sem az igazi. Hiányzik egy valódi kontroller vagy joystick hozzá

Mindent egybevetve én mindenképpen csak ajánlani tudom a Battle Squadron One-t, hisz tartalmilag 100%-ban az eredeti játék, így aki azt kedvelte, ezt is biztosan örömmel nyüstöli majd, az iPad kétjátékos módja pedig igazi buli feature, ami nagyon meg tudja növelni egy jó játék élettartamát.

Viszlát legközelebb. Amiga rulez!

Maverick



Amiga – eredeti grafika


iOS – többjátékos mód



iOS – egyjátékos mód

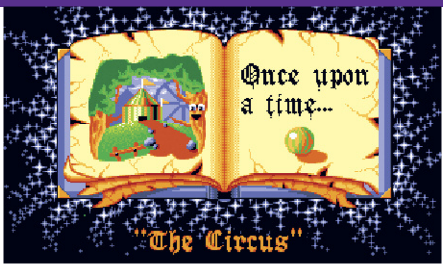


Indigo



Elveszett kincsek nyomában

Egy platform életében, akár a felfutási, akár a kifutási időszakra gondolunk, mindig vannak olyan projektek, amelyek valamilyen oknál fogva sosem jutnak el a kiteljesedésig, megállnak fejlődésük egy pontján. Sok esetben egy-két koncepció-grafikán kívül nem születik semmi (ismerős lehet a screenshotware fogalma), ám néhány esetben az a meglepő helyzet is fennállhat, hogy egy adott munka teljesen befejeződik, csak épp a kiadók nem tudják / akarják meglátni a csiszolatlan gyémántot egynémely esetben. Maroknyi tagot számláló Amigás társadalmunk szerencsére jeleskedik olyan tagokkal, akiknek szívügye ezek felderítése és megosztása az utókorral. Ennek az aktivitásnak szentelve indul egy újabb rovatunk, amely ezekre az esetenként valóban csiszolatlan gyémántokra koncentrál.

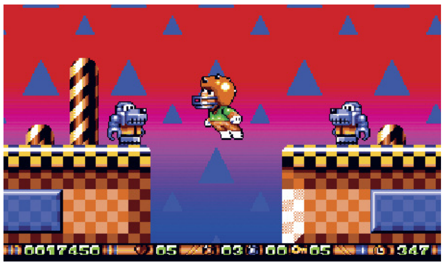












Ez a mindössze egy lemezt elfoglaló játék a Psygnosis hírnevét öregbíthette volna. A tervezett megjelenési dátum 1993 szeptembere volt. A fejlesztő 1992 decemberében szerződött a kiadóval, ám hat hónap munkát követően, amikorra a program gyakorlatilag teljesen elkészült, a játékot dobta a cég. Hogy mi lehetett az ok, nem tudni, bár valószínű, hogy a hanyatló Amigás piac egyik áldozatával állunk szemben. A játék egyébként Atari ST és Amiga verzióban jelent volna meg, de mindkettőt törölték. Hogy hogyan kerülhetett mégis elő, az az aGTW (Amiga games that weren't – Amigás játékok, amik nem léteznek) csapatából Mike Clarke és Bertrand Jardel (CFOU) érdeme, mindamellett, hogy nagy köszönetet érdemel a fejlesztő Stephane Belin. A játék eredetileg Atari ST-re lett fejlesztve. Mindkét verzió megtalálható a neten, a készítő jóvoltából szabadon terjeszthető.

A játék háttértörténete könnyed és egyszerű, Jack a rajzolni szerető kissrác bőrébe kell bújnunk, akinek kedvenc időtöltése egy képzeletbeli barátjának, Indigonak a kalandjait megrajzolni egy könyvbe. Valamiért azonban Indigo csapdába esik a könyv oldalain, így főhősünknek vállalnia kell, hogy nemcsak megalkotja rajzaival Indigo világát, de maga is belép oda, hogy kiszabadítsa barátját. Mint az jól látszik, a program nem a realizmust és a kegyetlen valóságot próbálja minél pontosabban elénk tárni, így kijelenthetjük, azok közé a mászkálós játékok közé sorolható, amelyet bátran betölt az ember, ha kisebb gyerekek szórakoztatásáról akar gondoskodni. Nem folyik vér, nincsenek riasztó, démoni szörnyetegek, tehát valóban remek kikapcsolódást nyújthat a fiatal, de rutinosabb játékosoknak. Ezt fontos kiemelni, mivel a játék nem egyszerű. Az ugrásokat, az ellenfelek legyőzését jól ki kell gyakorolni, hogy átrágjuk magunkat már az első pályákon is.

Az irányítás gyakorlatilag a jól bevált módon történik, jobbra-balra sétál, előretolva ugrik karakterünk. Ugrás közben megnyomva a tűzgombot tudunk *„támadásba lendülni"*, ami annyit tesz, hogy ráugorhatunk az ellenfelekre, így téve őket ártalmatlanná. Rajtuk pattoghatunk egyébként így addig amíg magukhoz nem térnek, vagy el nem pusztítjuk őket egy újabb támadással. A gonoszok egyébként remekül használhatók fegyverként is, ha mellettük állva megnyomjuk a gombot. Ekkor hősünk felkapja azt és hozzávághatjuk egy másik gonoszhoz, vagy egyszerűen csak rejtett bónuszokat tudunk előcsalni arra, amerre eldobjuk. Vannak nem legyőzhető szörnyek, ezek ellen sem a ráugrálós, sem a dobálós módszer nem segít. Több különböző extra tárgy felvételével biztosíthatjuk be utunkat a játék során:

Focilabda: tűzgombra labdákat tudunk dobálni.
Bomba: egy még hatékonyabb eszköz utunk megtisztítására.
Villám: „megpirít" minden ellenfelet a képernyőn.
Droid: követi hősünket és felfed minden rejtett bónuszt és extra tárgyat.
Szuperhős: Hatására főhősünk különleges képességek birtokába jut, repülni és lőni tud.
Óra: 30 másodpercet ad a hátralévő időnkhöz.

Ez az utolsó extra egyébként az egyik jellemző probléma a mászkálós játékokkal, nem lehet módszeresen bejárni az egyes szinteket, hiszen jó eséllyel kudarcot vallhatunk, ha nem jutunk el a kijárathoz.

Igazán barátságos grafikai elemekkel van felvértezve a program, a már-már kötelező érvényűnek nevezhető copper-es átmenettel a háttérben, két apró észrevételt lehet talán tenni ezzel kapcsolatban, miszerint a ránk törő lények animáltsága kissé kurta, másrészt az első világban a pálya része egy vízesés, ami elbírt volna egy colour cycling-elvű animálást. Ez az a klasszikus, Shadow Of The Beast 2-ben is használt technika, ami nagyban emelni tudja a hangulatot…

Nagyjából ennyi amit érdemes tudni a programról. Nyilván nem egy olyan alkotásról van szó, amely hónapokig vezeti a toplistát, és amire évek vagy akár évtizedek múltán is emlékezni fognak, ellenben kellemes időtöltés és remek gyakorlási lehetőséget biztosító alternatíva lehet akár többszöri nekifutásra is.

Reynolds

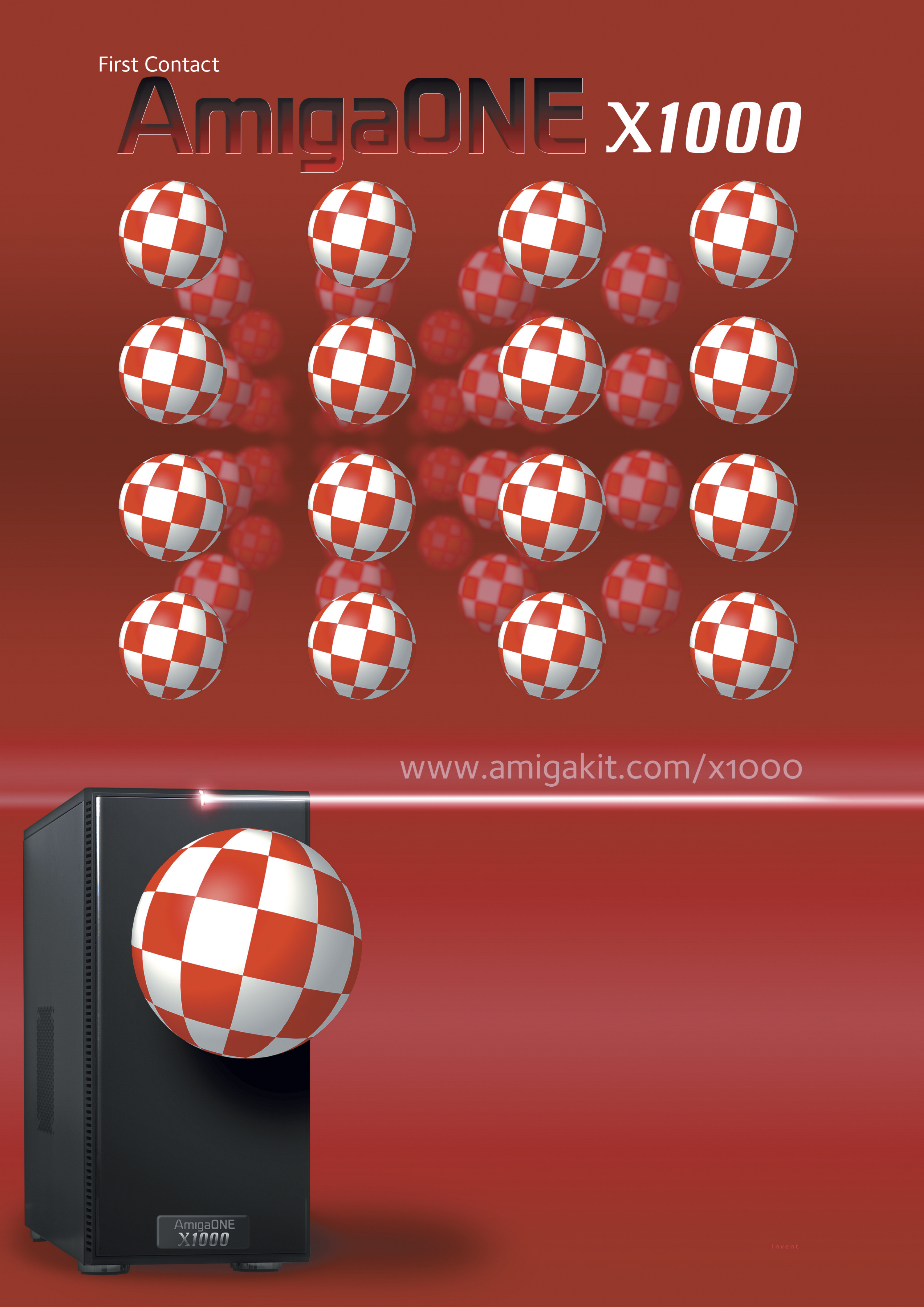
ÉRTÉKELÉS

A500 1MB

GRAFIKA	4 PONT
HANG	4 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY	4 PONT

Erősségek
+ Jól kidolgozott, kellemes grafika és hang

Gyengeségek
– A nehézségi szintek nincsenek jól beállítva



First Contact
AmigaONE X1000
www.amigakit.com/x1000
AmigaONE
X1000
invent